PC Games
Wissen, was gespielt wird
01/07 | € 4,99 | DEZEMBER
DVD

2 VOLLVERSIONEN

HEAVEN & HELL

Göttlicher Aufbau-Mix aus Black & White und Die Siedler!

SANTA CLAUS

Helfen Sie dem Weihnachtsmann in diesem witzigen Jump-'n-Run

+ OFFIZIELLES ADD-ON

NEVERWINTER NIGHTS: DIE HORDEN DES UNTERREICHS

MEGA-DEMOS AUF DVD:

Gothic 3 880 MByte

Need For Speed Carbon 665 MByte

Splinter Cell: Double Agent 850 MByte

Warhammer: Mark of Chaos 1.100 MByte

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4 191278 204996 01

16 usk

SATURN PRÄSENTIERT: DER ULTIMATIVE PC- & VIDEOSPIELE SHOPPING GUIDE

SHOPPING GUIDE BOOKLET ZUM HERAUSNEHME

VOR-ORT-REPORT EXKLUSIV-VIDEO UND -BILDER

ab Seite 36

SACRED 2

Gibt Titan Quest den Rest: Viel Action, viel Rollenspiel!

ab Seite 46

VORSCHAU + VIDE

HELLGATE LONDON

ab Seite 126

TEST, DEMO, VIDEO

NEED FOR SPEED CARBON

TEST DEM VID

ab Seite 78

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

01/2007 • Need for Speed Carbon • Scarface • Splinter Cell: Double Agent • Tests: Armed Assault • Titelstory: Sacred 2

HEIMSPIEL EISHOCKEYMANAGER 2007

HOHER REALISMUSGRAD

Im Vergleich zum Vorgängerspiel bietet **Heimspiel – Eishockeymanager 2007** eine überarbeitete künstliche Intelligenz, die nun realistischer zu Werke geht als je zuvor und Sie in den rasanten Duellen um den Puck mächtig unter Druck setzt. Arbeiten Sie Strategien aus und behalten Sie Ihren Gegner im Blick, nur so rückt die Meisterschaft in greifbare Nähe und Ihre Mannschaft hat langfristig Erfolg.

DIE REALISTISCHSTE EISHOCKEYMANAGEMENT-SIMULATION WARTET AUF SIE!

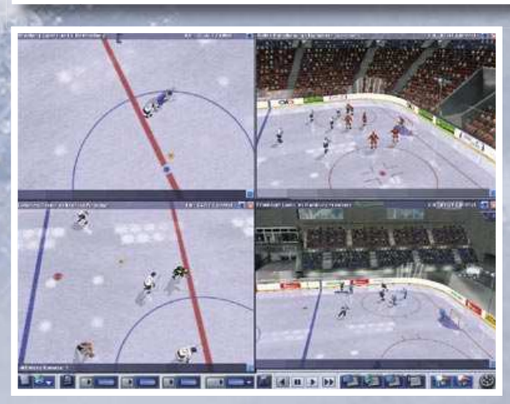
WWW.HEIMSPIEL-EISHOCKEYMANAGER.DE

FÜHREN SIE EIN TEAM!

Lenken Sie die Geschicke Ihres Teams. Kümmern Sie sich um den Nachwuchs und entscheiden Sie, welches Jungtalent in den Kader Ihrer Mannschaft aufgenommen wird. Daneben sorgen Sie für eine schlagkräftige Aufstellung sowie Taktik für die nächsten Matches und kaufen auf dem Transfer-Markt Top-Athleten ein. Behalten Sie dabei jedoch stets die Spielergehälter im Auge und ziehen Sie immer lukrativere Werbeverträge an Land, um Ihre Ausgaben zu decken.

LIZENZ DER DEL UND ASSTEL 2. BUNDESLIGA

Wählen Sie aus über 30 lizensierten Mannschaften, von den coolen Hamburg Freezers über die Eisbären Berlin bis hin zu den gefährlichen Kölner Haien. Dank der offiziellen Lizenz der Deutschen Eishockeyliga werden die packenden Spiele in Nachbildungen der Original-Eishallen ausgetragen, was für eine perfekte Eishockey-Stimmung im Wohnzimmer sorgt.



THE GAMES COMPANY

THE GAMES COMPANY

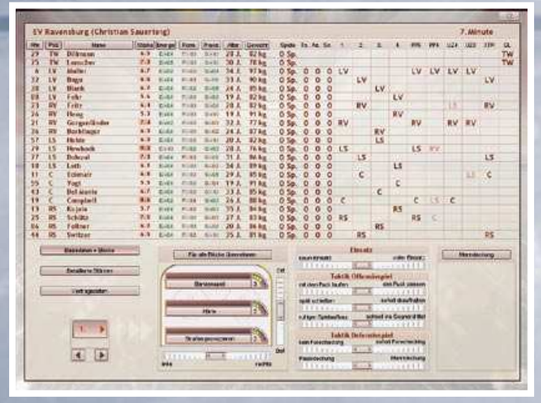
WWW.HEIMSPIEL-EISHOCKEYMANAGER.DE

HEIMSPIEL EISHOCKEYMANAGER 2007

MEHRSPIELER-WETTKAMPF

Zeigen Sie Ihren Freunden im Mehrspielermodus, dass Sie der beste Team-Chef sind. Bis zu vier Hobbymanager treten gemeinsam an einem Rechner an und fechten untereinander die Meisterschaft aus. Hier kommt es auf Ihr taktisches Geschick und goldenes Händchen beim Spielereinkauf an. Die richtige Spielaufstellung und Ihr schlagkräftiges Team entscheiden über Sieg oder Niederlage. Es warten lange, fesselnde Spielabende auf Sie. Gehen Sie die Herausforderung ein!

SIEG ODER NIEDERLAGE? SIE HABEN ES IN DER HAND!



DEUTSCHLAND IST WELTMEISTER!

Arbeiten Sie hart und führen Sie Ihr Team an die Spitze der deutschen Liga. So bekommen Sie vielleicht die Chance, einmal im Jahr der neue Nationaltrainer zu werden. Dann heißt es für Sie, die deutsche Auswahl an die Weltspitze zu führen. Da viele der amerikanischen und kanadischen Mannschaften ebenfalls originalgetreu im Spiel enthalten sind, gestaltet sich die WM äußerst authentisch und spannend.

ÜBERARBEITETE TECHNIK!

Dank der überarbeiteten Grafik, der dynamischen Licht- und Schatteneffekte sowie der realistischen Animationen fühlen Sie sich nun mittendrin statt nur dabei. Der Textmodus für schwächere Systeme, Taktikfüchse und Analytiker wird Sie durch seine rasanten Spielbeschreibungen ebenfalls mächtig ins Schwitzen bringen. Adrenalinschübe sind garantiert!

TGC THE GAMES COMPANY

TGC THE GAMES COMPANY

Weitere Informationen siehe Impressum Seite 208

www.star-chamber.de

STAR CHAMBER

Das ultimative Sammelkarten-Rundenstrategiespiel!

Führen Sie Ihr Volk durch militärische Siege, kulturelle Errungenschaften oder politische Dominanz zum Erfolg!

Unglaublicher Erfolg

In den USA ist **Star Chamber** bereits erhältlich und wird mit Lorbeeren überhäuft. So ist das Onlinemagazin Gamespot.com überzeugt, „Star Chamber ist großartig“, und gab 8,8 Punkte von 10. Auch 1UP.com vergab 9,0 Punkte und das Computer Games Magazine lobte das Spiel mit der maximalen Punktzahl. Ab Februar 2007 landet der Strategie-Hit aus den USA in der komplett lokalisierten Fassung auch auf deutschen PCs.

www.star-chamber.de

STAR CHAMBER

Innovatives Gameplay

Lassen Sie sich vom innovativen Mix aus rundenbasierter Strategie und Sammelkartenspiel fesseln. Sammeln, tauschen und handeln Sie mit Karten und spielen Sie diese sogar online in Echtzeit aus. Führen Sie Ihre Armeen im spannenden Strategieteil zum Erfolg, indem Sie eine der Siegbedingungen erfüllen. Wählen Sie aus zehn fantastischen Rassen – von den allseits geschätzten Menschen über die fanatischen Androiden bis hin zu den käferähnlichen Thrass. Durch die verschiedenen Fähigkeiten und Hintergründe unterscheiden sie sich alle in ihren Startbedingungen und Taktiken. Lang anhaltender Strategiespaß und fesselnde Partien sind garantiert.

Kämpfen Sie mit bis zu vier Gegnern im nervenaufreibenden Mehrspielermodus über das Internet. Schließen Sie sich dort zu Zweier-Teams zusammen oder arbeiten Sie jeder für sich, um Ihre Ziele zu verfolgen.

Das komplett lokalisierte Spiel wird Ihre Sammelleidenschaft befriedigen. Individuell erstellbare Kartendecks sorgen für immer neue Spielerlebnisse.

Einzelspieler dagegen wechseln in die spannenden Solo-Kampagnen, auf die Sie durch das ausführliche Tutorial bestens vorbereitet werden.

TGC
THE GAMES COMPANY

Weitere Informationen siehe Impressum Seite 208

ANZEIGE

SATURN PRÄSENTIERT:

ALLE GAMES ERHÄLTLICH BEI SATURN

DER EINKAUFSFÜHRER FÜR PC- & VIDEOSPIELE

52 SEITEN GAMES-ENTERTAINMENT PUR!

BRANDHEISSE SPIELE-HITS FÜR PC UND KONSOLE!

präsentiert von:

PLAYZONE N-ZONE EDGE PCACTION

Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Die perfekte Welle

Dienstag | 24. Oktober 2006

Trend Nummer 1: Adventures. Derzeit rollt die größte Neuheiten-Welle seit **King's Quest** und **Monkey Island** über die Fans hinweg. Den Unterschied zwischen „Gut" und „Schlecht" machen Kriterien aus, die auch schon vor zehn oder 20 Jahren ihre Gültigkeit hatten. Langweilige oder fesselnde Dialoge? Faire oder unlogische Puzzles? Und vor allem: Erfüllt die Suche nach winzigen Gegenständen oder versteckten Ausgängen den Tatbestand versuchter Nötigung? In der Vorweihnachtszeit buhlen unter anderem **Runaway 2**, **Tony Tough 2**, **Ankh: Herz des Osiris**, **Undercover**, **Sam & Max** und **Sherlock Holmes** um Ihre Gunst, demnächst kehrt sogar Veteran **Simon the Sorcerer** (Seite 64) zurück.

Dienstag | 31. Oktober 2006

(Unschöner) Trend Nummer 2: Bugs. Keine drei Wochen nach **Gothic 3** strapaziert das heute erscheinende **Neverwinter Nights 2** die Nerven der Rollenspieler. Und wenn Sie durch den Testteil blättern, werden Sie feststellen, dass dies nicht der einzige Fall ist, der in der an sich ruhigen Vorweihnachtszeit für Unruhe sorgt.

Montag | 06. November 2006

Trend Nummer 3: Action-Rollenspiele. Nach dem riesigen Erfolg von **Sacred** und zuletzt **Titan Quest** steht fest: Das unverwüstliche, hochmotivierende, berauschende Dauerklick-Prinzip funktioniert noch immer prächtig. Wer keine Lust hat auf streng hierarchisch durchorganisierte **World of Warcraft**-Gilden inklusive verschärftem Abstimmungsbedarf, sondern nur beschwingt durch mit viel Liebe zum Detail ausgestattete Dungeons, Wälder und Landschaften streifen möchte, ist bei **Sacred 2** – der aktuellen PC-Games-Titelstory – genau richtig. Redakteur Christian Burtchen hat sich den derzeitigen Entwicklungsstand exklusiv für Sie angesehen (ab Seite 36). Auf ein ähnliches Prinzip, wenn auch aus anderer Perspektive, setzt **Hellgate: London** (ab Seite 46) – Heimspiel für unseren US-Korrespondenten Roland Austinat, der die Flagship Studios in San Francisco besuchte und neueste Infos zum anstehenden Beta-Test mitbrachte.

Donnerstag | 09. November 2006

Trend Nummer 4: Die Dateigrößen neuer Demos kennen kein Halten – **Gothic 3**, **Anno 1701**, **Splinter Cell 4: Double Agent** und **Battlefield 2142** sind nicht unter 800 MByte zu haben, **Warhammer: Mark of Chaos** bringt über 1 GByte auf die Waage, **Company of Heroes** überschreitet gar die 1,8-GByte-Grenze. Da glüht selbst die dickste DSL-Leitung. Gut, dass es die PC-Games-DVD gibt: Scheibe ins Laufwerk, Spiel auswählen, installieren, loslegen – zum Beispiel mit der Demo zu **Need for Speed Carbon**.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe, eine schöne Adventszeit und fröhliche Weihnachten – all das wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

Aktuell beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens:

PC Action Sonderheft: „Mods & Maps"
Das Riesenpaket liefert satte 8,5 GByte Top-Erweiterungen (darunter allein 66 Mods) für **Half-Life 2**, **Oblivion**, **Battlefield 2**, **Doom 3** und viele mehr – umgerechnet mehr als 1.000 Stunden zusätzlicher Spielspaß für Ihre Lieblingsspiele! Die Highlights sind im Heft ausführlich beschrieben.

PC Games Sonderheft „World of Warcraft" powered by buffed.de
Druckfrisch: In der zweiten Ausgabe kommen vor allem Jäger und Krieger auf ihre Kosten. Schamanen, Schurken und Magier freuen sich auf das Rüstungs-Poster im Riesenformat. Außerdem im Heft: eine Original-**WoW**-Sammelkarte. Weitere Themen: Der Pechschwingenhort und Naxxramas.

PC Games 01/07 Premium-Edition
Parallel zum normalen Heft ist eine „Collector's Edition" erhältlich. Darin enthalten: ein großformatiger Jahreskalender 2007, ein 50-seitiger **Gothic**-Comic, eine original **WoW**-Tradingcard, das begehrte Jahresarchiv 2006 mit allen zwölf Heften im PDF-Format und alle Inhalte der PC Games Extended.

PC Games 01/07 Extended „Gothic 3"
Sie beschreiten den steinigen Weg der Assassinen oder Orks? Dann kommt diese Komplettlösung samt einer detaillierten Weltkarte gerade recht: Hier sind alle Quests, NPCs und Trainer verzeichnet. Und natürlich sind die 32 zusätzlichen Seiten auf dem neuesten Patch-Stand.

Windows Vista: Das offizielle Magazin
Am 20. Dezember ist es soweit: Das amtliche Vista-Magazin startet mit einer Special Edition – 150 Seiten stark plus DVD mit exklusiven Tools, Videos und Informationen. Außerdem im Heft enthalten: Geldwerte Rabattgutscheine für hochwertige Vista-Hardware.

Anno 1701: Das offizielle Magazin
100 Seiten Profi-Know-how, frisch aus der PC-Games-Tipps-Redaktion: alles über Aufbau, Handel, Szenarien, Militär und optimale Produktionsketten. Jedem Heft liegt zudem ein **Anno**-Kalender 2007 bei. Bonus auf DVD: die voll spielbare Demo-Version zum Reinschnuppern.

© 2006 FireFly Studios, Ltd. Stronghold Legends, FireFly Studios and the FireFly Studios logo are trademarks of FireFly Studios. 2K Games and the 2K Games logo, A Take2 Company logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Developed by FireFly Studios. Published by 2K Games. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. NVIDIA, the NVIDIA logo, The way it's meant to be played, and The way it's meant to be played logo are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved.

DELL™ EMPFIEHLT WINDOWS® XP MEDIA CENTER EDITION.

DIE ELITE

Lasst die Spiele beginnen.

Eine atemberaubende Mischung aus radikalem Design und kompromissloser Technik lässt den XPS 700 eine klare Botschaft an Deine Gegner senden: bittet um Gnade. Dieser Premium-Gamer-PC setzt auf einen aktuellen Intel® Core™2 Duo Prozessor, Dual NVIDIA® Grafikkarten und bis zu 2 TB Plattenplatz.

Das ist Power genug, um jeden Angreifer auszuradieren und den harten Gesetzen der Straße Paroli zu bieten. Der M1710 ist in jeder Hinsicht eine echte Offenbarung.

Wunderschön und doch brandgefährlich mit einer optionalen 512 MB NVIDIA® GeForce® Go 7900 GTX Grafikkarte, 17" Breitband UltraSharp™ TFT Active Matrix WUXGA (1920x1200) Display mit TrueLife™. Befeuert von einem Intel® Core™2 Duo Prozessor.

Und zu jedem XPS System gehört selbstverständlich ein rund um die Uhr Support von handverlesenen Spezialisten. So hast Du bei jedem Auftrag den Rücken frei.

XPS

Auf die Plätze fertig los.

Angebot ohne Monitor

XPS M1710 ENTHUSIAST **N11XP5 1.799 €**
Inkl. MwSt., zzgl. 75,40 € Versand

ULTIMATIVES KRAFTPAKET FÜR DIE NEUSTEN SPIELE

• Intel® Centrino® Duo Mobiltechnologie; Intel® Core™2 Duo Prozessor T7200 (2 GHz, 4 MB L2 Cache, 667 MHz FSB) • Original Windows® XP Home Edition (OEM[3]) • 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz • 80 GB SATA Festplatte • 17" WUXGA (1920x1200) TrueLife™ TFT-Display • 256 MB NVIDIA® GeForce® Go 7900 • DVD+/-RW Laufwerk • 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1] • Intel® PRO/Wireless 3945 Karte (802.11a/b/g)**

JETZT KAUFEN, ERST AB JUNI 2007 ZAHLEN![2]
GÜLTIG BIS 30.11.2006

XPS 700 WARRIOR **D11XP5 1.499 €**
Inkl. MwSt., zzgl. 75,40 € Versand

NEXT GENERATION GAMING MASCHINE

• Intel® Core™2 Duo Prozessor E6400 (2.13 GHz, 2 MB Cache, 1066 MHz FSB) • Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3]) • 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM 533 MHz • 320 GB SATA Hard Drive Stripe Raid 0 • Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk • 256 MB PCIe x16 NVIDIA® GeForce® 7900GS • Integrierter 5.1 Audio • 16x DVD+/-RW Brenner und 13-in-1 Kartenleser • 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]**

MICROSOFT® OFFICE BASIC EDITION 2003 174 € INKL MWST. McAfee **SCHÜTZEN SIE IHREN PC MIT McAFEE® SECURITYCENTER™ SOFTWARE.**

Das beste Angebot für das beste Angebot, JETZT ANRUFEN! PCs ab 349 €

0800 / 5 33 55 40 15 **www.dell.de**

TÄGLICH, 8 - 22 UHR, BUNDESWEIT ZUM NULLTARIF - ÖSTERREICH: TEL. 08 20/24 05 30 47 - 0,15€/MIN., WWW.DELL.AT - SCHWEIZ: TEL. 08 48/33 44 02 - LOKALTARIF, WWW.DELL.CH

intel Centrino® Duo Core™2 Duo inside™

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main. Alle Preise sind gültig bis 28.11.06 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Axim, Dimension, Inspiron und PowerEdge sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon und Xeon Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. *Limitiert auf ausgewählte Dimension PCs und Inspiron Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Jetzt kaufen! Erst ab Juni 2007 zahlen: Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Standardfinanzierung: Laufzeit 36 Monate. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300 €. Effektiver Jahreszins nur 9,9%. Ratenfinanzierung ist ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. [3]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). [5]Druckgeschwindigkeit basiert auf US Papiergröße (215,9x279,4mm). [6]Basierend auf dem ANSI/NAPM IT7.228-1997 Test (unter Benutzung neuer Leuchtmittel - 34 bis 305 Geräte im Zeitraum 2002-2004 - je nach Modell). Die durchschnittliche Helligkeit in Lumen beträgt mindestens 90% der angegebenen maximalen Helligkeit. [7]Dieser zusätzliche Service bedeutet keine Verkürzung der Gewährleistungsansprüche des Kunden. Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

Need for Speed Carbon

S. 126

Flügelmänner, Canyon-Rennen, Autosculpt und mehr Boliden als der Vorgänger: Ob das reicht, um erneut die Rennspielkrone zu ergattern, lesen Sie in unserem sechsseitigen Test zu **Need for Speed Carbon**.

S. 102

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Treten Sie in die **Warhammer**-Welt ein und kämpfen Sie mit Dämonen und den Mächten des Chaos. Das Echtzeit-Strategiespiel **Mark of Chaos** ist grafisch ein echter Leckerbissen.

S. 46

HELLGATE: LONDON

Neues aus dem Höllenschlund! Die Entwickler des kommenden Rollenspiel-Hammers haben gerade die neue Klasse des Jägers vorgestellt. US-Korrespondent Roland Austinat war vor Ort.

Inhalt 01/2007

S. 36

SACRED 2

Zu Besuch bei den Entwicklern: Wir geben Ihnen einen exklusiven Einblick in Ancarias Anfänge. Alles über Technik, Features und Ambiente.

S. 184

HARDWARE: WEIHNACHTSSPECIAL

Die Zeit der Geschenke naht. Doch was kommt auf den Wunschzettel? Unser Special ab Seite 184 hilft bei der Entscheidung.

S. 78

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Sam Fisher wechselt die Seiten. Ist der neueste Teil der Schleich-Serie wirklich so anders, wie es die Entwickler versprochen haben?

SPIELE IN DIESEM HEFT

Act of War Gold Edition | *Test* ... 138
Airstrike 3D Ultra | *Test* ... 152
Ankh: Herz des Osiris | *Test* ... 122
Armed Assault | *Test* ... 82
Assassin's Creed | *Vorschau* ... 60
Battles in Normandy | *Test* ... 151
Bet on Soldier: Black out Saigon | *Test* ... 147
Blitzkrieg 2 | *Test* ... 138
Clive Barker's Jericho | *Vorschau* ... 58
Das letzte Ritual | *Test* ... 150
Desperate Housewives | *Test* ... 148
Die Siedler: Das Erbe der Könige | *Test* ... 138
Earth 2160 | *Test* ... 138
El Matador | *Test* ... 88
Eragon | *Test* ... 98
German Street Racing | *Test* ... 152
Guild Wars Nightfall | *Test* ... 116
Gun | *Test* ... 138
Half-Life 2: Iron Grip: The Oppression | *Mods* ... 170
Handball Manager 2007 | *Test* ... 152
Hellgate: London | *Vorschau* ... 46
Heroes of Might and Magic 5 Mappack | *Mods* ... 171
HoMM 5: Hammers of Fate | *Test* ... 110
Jagdfieber | *Test* ... 151
Marvel: Ultimate Alliance | *Test* ... 148
Need for Speed Carbon | *Test* ... 126
Neverwinter Nights 2 | *Test* ... 112
Panzers Phase 2 | *Test* ... 138
Ports of Call Classic Edition | *Test* ... 152
Quake 4 (dt.): Hardqore | *Mods* ... 170
Race | *Test* ... 132
Rogue Warrior | *Vorschau* ... 62
Rome: Total War | *Test* ... 138
RTL Skispringen 2007 | *Test* ... 136
Runaway 2 | *Test* ... 120
Sacred 2 | *Vorschau* ... 36
Scarface | *Test* ... 92
SuM 2: Aufstieg des Hexenkönigs | *Test* ... 106
Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten | *Test* ... 150
Shooter Box | *Test* ... 138
Simon the Sorcerer 4 | *Vorschau* ... 64
Ski Alpin Racing 2007 | *Test* ... 134
Splinter Cell: Double Agent | *Test* ... 78
SW: Empire at War – Forces of Corruption | *Test* ... 108
Terrorist Takedown: Covert Operations | *Test* ... 147
The Mark | *Test* ... 96
The Ship | *Test* ... 149
Titan Quest: Under Attack | *Mods* ... 171
Tony Tough 2 | *Test* ... 124
Trackmania United | *Vorschau* ... 66
Unreal Anthology | *Test* ... 138
Warhammer: Mark of Chaos | *Test* ... 102
World War 1: Grabenkrieg in Europa | *Test* ... 149
WoW: The Burning Crusade | *Sneek Peak* ... 28

AKTUELL

Alle Spiele, alle Termine 16
Aus den Ressorts 14
Business-News 22
Charts 30
Editorial 9
Hellgate: London 46
Sacred 2 36

Sneek Peak: WoW: The Burning Crusade 28

Bei unserem Schnupperbesuch in der Scherbenwelt platzte das Gamelab vor freudestrahlenden Lesern fast auseinander. Es hat sich gelohnt, wie Sie auf sechs Seiten lesen können.

World of Warcraft Trading Cards 24

MOST WANTED

Assassin's Creed 60
Clive Barker's Jericho 58
Rogue Warrior 62
Simon the Sorcerer 4 64
Trackmania United 66

TEST

So testen wir 76
Top 100 154

NEUHEITEN

Airstrike 3D Ultra 152
Ankh: Herz des Osiris 122
Armed Assault 82
Battles in Normandy 151
Bet on Soldier: Black out Saigon 147
Das letzte Ritual 150
Desperate Housewives 148

El Matador 88

Bildschöne Grafik, jede Menge böse Buben und eine ganze Ladung voller Waffen. Kann da noch was schief gehen? Es kann, wie wir bei unserem Test ab Seite 88 feststellen mussten.

Eragon 98
German Street Racing 152
Guild Wars Nightfall 116
Handball Manager 2007 152
Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate 110
Jagdfieber 151
Marvel: Ultimate Alliance 148
Need for Speed Carbon 126

Neverwinter Nights 2 112

Endlich im Test: Unsere Redakteure haben viele Stunden an der Schwertküste verbracht und das epische Rollenspiel auf Herz und Nieren getestet.

Ports of Call Classic Edition 152
Race: The WTCC Game 132
RTL Skispringen 2007 136

Runaway 2 120

Unterhaltsame Charaktere und fantastische Comic-Grafik zeichnen auch **Runaway 2** *aus, den Nachfolger zum wichtigsten Adventure 2002. Doch haben die Entwickler auch bei Rätselqualität und Spielumfang nachgelegt oder verkommt das turbulente Abenteuer zur kurz geratenen Frustparade? Wir haben uns* **Runaway 2** *zur Brust genommen.*

Scarface 92
Schlacht um Mittelerde 2: Aufstieg des Hexenkönigs 106
Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten 150
Ski Alpin Racing 2007 134
Splinter Cell: Double Agent 78
Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption 108
Terrorist Takedown: Covert Operations 147
The Mark 96
The Ship 149
Tony Tough 2 124
Warhammer: Mark of Chaos 102
World War 1: Grabenkrieg in Europa 149

BUDGET-SPIELE

Act of War Gold Edition 138
Blitzkrieg 2 138
Die Siedler: Das Erbe der Könige 138
Earth 2160 138
Gun 138
Panzers Phase 2 138
Rome: Total War 138
Shooter Box 138
Unreal Anthology 138

PRAXIS

Anno 1701 Sonderheft Leseprobe 172

Half-Life 2: Iron Grip: The Oppression 170

Die Mod-Szene nimmt Fahrt auf: **Iron Grip** *verknüpft geschickt Echtzeit-Strategie mit packenden Ego-Shooter-Gefechten. Was die Modifikation taugt, lesen Sie auf Seite 170.*

HARDWARE

Weihnachts-Special 184

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Empfehlung der Redaktion 192
Hardware: Referenz-Produkte 190
Spiele-Rechner im Eigenbau 193
Tipp der Redaktion 191

NEWS

Ati plant neue Chipsätze 183
Ati: Preiswerte Grafikkarten 183
Innovative Speicherkühlung von Corsair 183
Intel: Erste Vierkern-CPUs 183
Internet Explorer 7 gestartet 183
Neue High-End-Klasse von Nvidia 182
Neue Intel-Chipsätze für Dual- und Quadcore 183
Nvidia baut Mainboardchips für Intel 183
Vierkern-CPUs von AMD 183
Vierkern-System von AMD 183

TEST

Razer Barracuda 188

SERVICE

CD/DVD Inhalt 205
Impressum 208
Leser des Monats 195
Rossis Rumpelkammer 194
Schnappschuss des Monats 196
SMS-Gewinnspiel 204
Vor 10 Jahren 210
Vorschau 208

Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot)

MEINUNG
DIRK GOODING

Die „richtige“ Wertung

Als wir vor einem Jahr die Motivations-Kurve als Grundlage unserer Spielspaß-Wertung eingeführt haben, waren wir uns ziemlich sicher, dass wir uns damit vielerorts keine Freunde machen. Zum Beispiel bei den Herstellern: Durch die Motivationskurve sind unsere Wertungen im Schnitt um 5 Punkte nach unten gesunken – um jetzt einen Gold-Award zu bekommen, darf sich ein Spiel so gut wie keine Schwächen mehr leisten. Selbst vor großen Top-Titeln wie Gothic 3, Anno 1701, Medieval 2 oder Battlefield 2142 zeigte die Motivationskurve keinen Respekt – erbarmungslos legte sie spielerische Mängel offen, die man angesichts vieler spaßiger Momente schnell mal übersieht.
Was wir gespielt haben, was wir erlebt haben, was uns Spaß bereitet hat und was nicht, steht Schwarz auf Weiß in unserem internen Testprotokoll. Und kommt dann auch genau so ins Heft. Transparenter kann man Wertungen für Sie, unsere Leser, kaum machen.

Auch innerhalb der Redaktion sorgt die Motivationskurve jeden Monat für zwischenmenschlichen Zündstoff. Der Beispiele gibt es viele: Sei es nun Stefan Weiß, der Felix Schütz partout nicht abnehmen wollte, dass Spellforce 2 keine 90 Punkte Spielspaß-Wertung verdient. Bis sich unser alter Strategie-Fachmann selbst an den PC hockte, nach einem fantastischen ersten Drittel, einem eher müden zweiten Akt und einem immerhin gelungenen dritten Akt sämtliche Einzelnoten zusammenrechnete und zu dem Schluss kam: Felix, du hast Recht.
Ich selbst erinnere mich noch ziemlich gut an den Test von Ghost Recon: Advanced Warfighter, bei dem mir unser ehemaliger Redakteur Benjamin Bezold ernsthaft weiß machen wollte, dass der Taktik-Shooter „nur“ 82 Prozent Spielspaß bekommt. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt ein, zwei Stündchen reingespielt, war rundum begeistert und hätte sofort eine Wertung im hohen 80er-Bereich gezückt. 12 Stunden später holte mich die Wirklichkeit ein – nach meiner eigenen, individuell erstellten Motivationskurve lag Advanced Warfighter bei 83 Punkten.
Gerade mal ein Punkt mehr als bei Benjamin.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Age of Conan

Die Siedler 6

Aion

Europa Universalis 3

A
- ▶ A Vampyre Story (noch nicht bekannt)
- ▶ Age of Conan: Hyborian Adventures (2007)
- ▶ Age of Pirates: Captain Blood (2. Quartal 2007)
- ▶ Aggression: Europe 1914 (2. Quartal 2007)
- ▶ Aion (noch nicht bekannt)
- ▶ Alan Wake (2007)
- ▶ Alliance: The Silent War (1. Quartal 2007)
- ▶ Alone in the Dark 5 (Frühjahr 2007)
- ▶ Alpha Prime (noch nicht bek.)
- ▶ Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)
- ▶ Ancient Wars: Sparta (2006)
- ▶ Armed Assault S. 82 (30. November)
- ▶ Arthur & the Minimoys (16. Januar 2007)
- ▶ Ascension to the Throne (2007)
- ▶ Assassin's Creed (2007) S. 60
- ▶ Aura 2: Die heiligen Ringe (2007)

B
- ▶ Battle Lord (2007)
- ▶ Battlestations: Midway (4. Quartal)
- ▶ Belief & Betrayal (19. Januar 2007)
- ▶ Beyond Good & Evil 2 (2007)
- ▶ Bier Tycoon (4. Quartal)
- ▶ Bioshock (2. Quartal 2007)
- ▶ Bounty Bay Online (2007)
- ▶ Brothers in Arms: Hell's Highway (1. Quartal 2007)

C
- ▶ Chrome 2 (2007)
- ▶ Clive Barker's Jericho (2007) S. 58
- ▶ Colin McRae Rally: Dirt (n. n. b.)
- ▶ Collapse (4. Quartal 2007)
- ▶ Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007)
- ▶ Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)
- ▶ Crysis (2. Quartal 2007)

Die Verschiebung des Veröffentlichungstermins von **Crysis** zog einigen Ärger in der Community nach sich. Aufgebrachte Fans beschwerten sich per E-Mail bei Entwickler Crytek. Daraufhin trat Community-Manager Alexander Marschal an die Öffentlichkeit und begründete den Verzug. Seiner Aussage nach verschiebt sich **Crysis**, weil das Spiel ein „Meilenstein in der Spielegeschichte“ werden soll. Die Entwickler wollen sich Zeit nehmen, um die Ansprüche der Fans zu erfüllen. Ursprünglich sollte **Crysis** im März 2007 kommen.

D
- ▶ Dark Sector (3. Quartal 2007)
- ▶ Darsana (2007)
- ▶ Das Schwarze Auge: Drakensang (4. Quartal 2007)
- ▶ Dead Reefs (noch nicht bekannt)
- ▶ Death to Spies (noch nicht bekannt)
- ▶ Der Herr der Ringe (noch nicht bekannt)
- ▶ Der Herr der Ringe: Der weiße Rat (Ende 2007)
- ▶ DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2 - Aufstieg des Hexenkönigs (30. November) S. 106
- ▶ Der Herr der Ringe Online (2007)
- ▶ Desert Law (08. Dezember)
- ▶ Desperados 2: Conspiracy (Dezember)
- ▶ Diablo 3 (noch nicht bekannt)
- ▶ Die Siedler 6 (2. Quartal 2007)
- ▶ Die Sims 3 (2007)
- ▶ Dirty Harry (4. Quartal 2007)
- ▶ Disciples 3 (noch nicht bekannt)
- ▶ Divine Divinity 2 (noch nicht bekannt)
- ▶ Dragon Age (2007)
- ▶ Driver 4 (noch nicht bekannt)
- ▶ Duke Nukem Forever (noch nicht bekannt)
- ▶ Dungeon Runners (noch nicht bekannt)
- ▶ Dusk-12 (2007)

E
- ▶ Elveon (Sommer 2007)
- ▶ Elveon 2 (noch nicht bekannt)
- ▶ Enemy Territory: Quake Wars (2007)
- ▶ Europa Universalis 3 (26. Januar 2007)
- ▶ Everlight (2. Quartal 2007)
- ▶ Exteel (noch nicht bekannt)

F
- ▶ Fable 2 (noch nicht bekannt)
- ▶ Fall of Liberty (4. Quartal 2007)
- ▶ Fallout 3 (noch nicht bekannt)
- ▶ Field Ops (1. Quartal 2007)
- ▶ Fluch der Karibik Online (2007)
- ▶ Flugratten (Dezember)
- ▶ Frontlines: Fuel of War (2007)
- ▶ Fury (2. Quartal 2007)

PC GAMES 01/07

Was macht eigentlich ...

... EA und Namco Bandai?

In Kooperation veröffentlichen EA und Namco Bandai das PC Spiel **Hellgate: London** in Europa und Nordamerika. Als Teil dieser Partnerschaft übernimmt EA das Marketing und den Vertrieb, Namco Bandai betreut die Entwicklung bei den Flagship Studios sowie Partnerschaften unter anderem in den Bereichen Romane, Comics, Manga und Spielzeug.

... Fireglow?

Entwickler Fireglow, vor allem bekannt durch die **Sudden Strike**-Serie, gab diesen Monat die Gründung zweier neuer Entwickungsstudios bekannt: die Fireglow Casual Games Studios und die Fireglow Games Online, die ihren Fokus vor allem auf den Onlinebereich legen, während das zuerst genannte Studio sich dem Markt der Gelegenheitsspieler widmet. Erste Projekte der beiden Teams sind bisher nicht bekannt.

... Everquest 2?

Das Add-on **Echoes of Faydwer** bietet **Everquest 2**-Spielern aller Erfahrungsstufen einen neuen Kontinent und wartet mit einer neuen Rasse auf – den Feen. Diese geflügelten, verzauberten Wesen leben in Kelethin, einer Stadt in den Baumwipfeln. **Echoes of Faydwer** beinhaltet über 350 frische Quests und eine neue Auswahl an Umhängen, Rüstungen und Reittieren. Viel Neues für **Everquest 2**-Spieler: über 40 Kreaturen, mehr als 20 Zonen und Abenteuerbereiche! Das Achievement-System wurde um weitere Unterklassen-Fähigkeiten ausgedehnt, die Spielern die erweiterte Anpassung ihrer Charakterfähigkeiten erlauben. Das Spiel ist seit dem 14. November im Handel erhältlich.

... Windows Vista?

Wie Microsoft berichtet, ist das neue Betriebssystem fertig und wird nun auf Rohlinge gepresst. Somit bekommen Geschäftskunden bereits Ende November Vista zur Verfügung gestellt. Endverbraucher müssen sich noch bis zum 30. Januar 2007 gedulden. Mit der Entwicklung von Windows Vista geht eine der aufwendigsten Produktionen der Firmengeschichte zu Ende.

... Plastic Reality?

Kurz nach der Veröffentlichung des Actiontitels **El Matador** wurde bekannt, dass das Entwicklerstudio Plastic Reality seine Pforten für immer schließt. Grund für die Schließung seien fehlende Investorengelder. Angeblich haben aber alle Angestellten einen Arbeitsplatz bei Illusion Softworks gefunden. Der Support für **El Matador** reißt indes nicht ab: Publisher Frogster Interactive verpflichtete das Entwicklerstudio Cenega für die weiterführende Betreuung des Titels.

Parabellum

Huxley

Infernal

Medal of Honor: Airborne

Loki: Im Bannkreis der Götter

G
- Galactic Civilizations 2 Dark Avatar (Februar 2007)
- Genesis Rising: The Universal Crusade (2007)
- German Street Racing S. 152 (30. November)
- Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (noch nicht bekannt)
- Ghost Wars (Frühjahr 2007)
- Girls at Work (Dezember)
- Gods and Heroes: Rome Rising (07. Februar 2007)
- Grand Theft Auto 4 (noch nicht bekannt)

H
- Half-Life 2: Episode 2 (Sommer 2007)
- Half-Life 2: Episode 3 (Dezember 2007)
- Halo 2 (2007)
- Haze (1. Quartal 2007)
- Heart of Empire: Rome (2007)
- Heavy Duty (noch nicht bek.)
- Heavy Rain (noch nicht bekannt)
- Heimspiel 2007: Der Eishockey Manager (08. Dezember)
- Hellgate: London (2007) S. 46
- Hero's Journey (2. Quartal 2007)
- Horse Racing Manager 2 (4. Quartal)
- Huxley (2007)

I
- Infernal (4. Quartal)
- Interstellar Marines (noch nicht bekannt)

J
- Jack Keane (1. Quartal 2007)
- Jade Empire (1. Quartal 2007)
- Juiced 2 (2007)

K
- Kane & Lynch: Dead Men (2. Quartal 2007)
- King Kong 2 (noch nicht bekannt)
- Kino Mogul (31. Januar 2007)

L
- Legend: Hand of God (2. Quartal 2007)
- Liquidator (noch nicht bek.)
- Loki: Im Bannkreis der Götter (1. Quartal 2007)

M
- Mafia 2 (noch nicht bekannt)
- Mage Knight: Apocalypse (2007)
- Marvel Trading Card Game (2007)
- Marvel Universe Online (noch nicht bekannt)
- Medal of Honor: Airborne (Anfang 2007)
- Monster Madness (2007)
- Mythic Wars (noch nicht bekannt)

N
- Necrovision (4. Quartal 2007)

O
- Overclocked (April 2007)
- Overlord (3. Quartal 2007)

P
- Panzer Elite Action: Dunes of War (4. Quartal)
- Parabellum (2007)
- Phantasy Star Universe (4. Quartal)
- Portal (Sommer 2007)
- Prey 2 (noch nicht bekannt)
- Prism: Threat Level Red (1. Quartal 2007)
- Project Offset (n. n.b.)

R
- Ragnarok 2 (2006)
- Rail Simulator (1. Quartal 2007)
- Ratatouille (3. Quartal 2007)
- Rayman Raving Rabbids (4. Quartal)
- Red Ocean (2007)
- Reprobates (1. Quartal 2007)
- Resident Evil 4 (noch nicht bekannt)

In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen im November, Dezember und Januar auf den Markt.

NOVEMBER

Do. 30.
- **Armed Assault**
  Morphicon | Taktik-Shooter | 45,-
- **DHdR: SuM2 - Aufstieg des Hexenkönigs**
  EA | Echtzeit-Strategie | 30,-
- **Zoom: Paparazzi im Einsatz**
  RTL | Adventure | 30,-
- **German Street Racing**
  Bhv | Rennspiel | 20,-

DEZEMBER

Fr. 01.
- **Girls at Work: Strip Poker**
  Dtp | Brettspiel | 10,-
- **Top Spin 2**
  Dtp | Sportsimulation | 40,-

Do. 07.
- **RTL Biathlon 2007**
  RTL | Sportsimulation | 30,-
- **RTL Winter Games 2007**
  RTL | Sportsimulation | 40,-

Fr. 08.
- **Desert Law**
  TGC | Echtzeit-Strategie | 30,-
- **Heimspiel 2007: Der Eishockey Manager**
  TGC | Wirtschaftssimulation | 40,--
- **World War 1: Grabenkrieg in Europa**
  TGC | Echtzeit-Strategie | 30,-

AUSSERDEM IM DEZEMBER

- **Desperados 2: Cooper's Revenge**
  Atari | Taktik | 30,-
- **Sam & Max: Episode 2**
  Telltale | Adventure | 7,-
- **Flugratten**
  Edel Interactive | Ego-Shooter | 20,-

JANUAR

Di. 16.
- **Arthur & the Minimoys**
  Atari | Action-Adventure | 40,-
- **World of Warcraft: The Burning Crusade**
  Vivendi | Rollenspiel | 35,-

Fr. 19.
- **Belief & Betrayal**
  Dtp | Adventure | 40,-

Fr. 26.
- **Europa Universalis 3**
  Paradox | Taktik | -

AUSSERDEM IM JANUAR

- **Tortuga: Two Treasures**
  Vitrex | Action-Adventure | 40,-

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

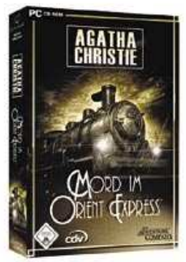
World in Conflict

Top Spin 2

Timeshift

Xpand Rally Xtreme

Anzeige



Reisen Sie mit an Bord und werden Sie Teil des Geschehens in diesem auf Agatha Christies berühmtem Krimi *"Mord im Orient Express"* basierenden Adventurespiel.

Getreu dem Roman besteigen Sie den verschwenderisch ausgestatteten Luxuszug, der von Istanbul nach Paris fährt. Unter den Passagieren im vollbesetzten Zug befindet sich der berühmte belgische Detektiv Hercule Poirot. Ein Mitreisender erkennt ihn und bittet ihn um Schutz, doch er lehnt ab. Am nächsten Tag wird der Passagier tot aufgefunden…

Schlüpfen Sie in die Rolle von Antoinette Marceau, einer neuen Figur, die an Poirots Seite an der Aufklärung des blutigen Mordes arbeitet. In einem Zug voller Verdächtiger braucht Antoinette jeden Tipp, den sie Poirot entlocken kann, um den Mörder zu finden.

NOVEMBER 2006
WWW.AGATHACHRISTIEGAME.COM

- ▶ Return to Castle Wolfenstein 2 (noch nicht bekannt)
- ▶ Rogue Warrior (2007) S. 62
- ▶ Rotlicht Tycoon 2 (Februar 2007)
- ▶ RTL Biathlon 2007 (07. Dezember)
- ▶ RTL Winter Games 2007 (07. Dezember)
- ▶ Rush for Berlin: Rush for the Bomb (4. Quartal)

S
- ▶ Sabotage 1943 (1. Quartal 2007)
- ▶ Sacred 2 (Oktober 2007) S. 36
- ▶ Sam & Max Episode 2 (Dezember)
- ▶ Sam Suede: Undercover Exposure (2007)
- ▶ Sega Rally Revo (1. Quartal 2007)
- ▶ Shadowrun (2007)
- ▶ Silverfall (4. Quartal)
- ▶ Sim City 5 (noch nicht bekannt)
- ▶ Simon the Sorcerer 4 (2007) S. 64
- ▶ Smash Star (noch nicht bekannt)
- ▶ Soccer Fury (2007)
- ▶ Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)
- ▶ Speedball 2 (2007)
- ▶ Spellforce 2: Dragon Storm (4. Quartal)
- ▶ Spore (2007)
- ▶ S.R.A.C.S. (4. Quartal)
- ▶ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (März 2007)
- ▶ Star Chamber (1. Quartal 2007)
- ▶ Star Trek Online (2007)
- ▶ Starfall (noch nicht bekannt)
- ▶ Stargate Worlds (noch nicht bek.)
- ▶ Stranglehold (1. Quartal 2007)
- ▶ Supreme Commander (1. Quartal 2007)
- ▶ Swashbucklers (4. Quartal)

T
- ▶ Tabula Rasa (4. Quartal)
- ▶ Tale of Hero (2006)
- ▶ Team Fortress 2 (Sommer 2007)
- ▶ Test Drive Unlimited (15. Februar 2007)
- ▶ The Chaos Engine (2007)
- ▶ The Chronicles of Spellborn (1. Quartal 2007)
- ▶ The Show (Februar 2007)
- ▶ The Witcher (2. Quartal 2007)
- ▶ Theatre of War(4. Quartal)
- ▶ Theseis (noch nicht bekannt)
- ▶ They Hunger: Lost Souls (2006)
- ▶ Timeshift (2007)
- ▶ Titan Quest: Immortal Throne (1. Quartal 2007)
- ▶ Tomb Raider 8 (noch nicht bekannt)
- ▶ Top Spin 2 (01. Dezember)
- ▶ Tortuga (Januar 2007)
- ▶ Trackmania United (2007) S. 66
- ▶ Transformers (3. Quartal 2007)
- ▶ Two Worlds (07. März 2007)

U
- ▶ UFO: Afterlight (1. Quartal 2007)
- ▶ Undercover Encounter (2006)
- ▶ Unreal Tournament 2007 (2007)

V
- ▶ Vampire Story (noch nicht bekannt)
- ▶ Vanguard: Saga of Heroes (1. Quartal 2007)
- ▶ Virtua Tennis 3 (Sommer 2007)

W
- ▶ War Leaders: Clash of Nations (2007)
- ▶ Warfront: Turning Point (Februar 2007)
- ▶ Warhammer Online: Age of Reckoning (Herbst 2007)
- ▶ Whirlwind of Vietnam (2006)
- ▶ White Gold (3. Quartal 2007)

Deep Shadows, das ursprüngliche Entwicklerteam des mit reichlich Fehlern behafteten Vorgängerspiels **Boiling Point**, ist auch bei **White Gold** für die Fertigstellung verantwortlich. In einem Interview wurde bekannt, dass das Spiel auf der Virtual Engine 3 beruht, die sowohl Shader 3.0 als auch Motion-Blur-Effekte beherrscht. Gleichzeitig wollen die Entwickler sich um eine glaubhafte Physik-Engine kümmern, die Vehikel und zerstörbare Objekte realistisch animiert. Einen Mehrspielermodus würde Deep Shadows gern integrieren, doch steht dieses Unterfangen derzeit noch in den Sternen. Eine Prognose in Sachen Bugs geben die Entwickler allerdings bereits ab: Die Verkaufsversion erscheint diesmal möglichst bugfrei.

- ▶ Wildlife Park 2 Add-on (noch nicht bekannt)
- ▶ World in Conflict (2. Quartal 2007)
- ▶ World of Asterix (07. Februar 2007)
- ▶ World of Rollercoaster (07. Februar 2007)
- ▶ World of Warcraft: The Burning Crusade (16. Januar 2007) S. 28
- ▶ World War 1: Grabenkrieg in Europa (08. Dezember) S. 149

X
- ▶ Xpand Rally Xtreme (noch nicht bekannt)

Z
- ▶ Zoom: Paparazzi im Einsatz (30. November)

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(-)	NEU	Gothic 3
2	(-)	NEU	Anno 1701
3	(2)	▼	Oblivion
4	(3)	▼	Half-Life 2
5	(4)	▼	Call of Duty 2
6	(-)	NEU	Dark Messiah
7	(7)	–	FEAR
8	(6)	▲	Age of Empires 3
9	(5)	▼	NfS Most Wanted
10	(1)	▼	Gothic 2
11	(8)	▼	GTA San Andreas
12	(9)	▼	Far Cry (dt.)
13	(11)	▼	Warcraft 3
14	(10)	▼	C&C Generäle
15	(-)	NEU	NfS Carbon

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

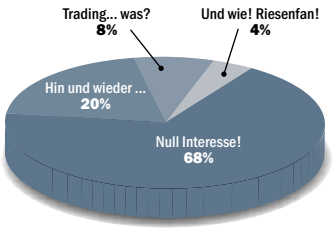
Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike Source
2	(2)	–	Battlefield 2
3	(3)	–	World of Warcraft
4	(5)	▲	Warcraft 3
5	(4)	▼	Call of Duty 2
6	(6)	–	C&C Generäle
7	(7)	–	Diablo 2
8	(8)	–	UT 2004 (dt.)
9	(-)	NEU	Battlefield 2142
10	(10)	–	Age of Empires 3

Top 10 Deutschland

1	Fußball Manager 07
2	Anno 1701
3	Need for Speed Carbon
4	Neverwinter Nights 2
5	Medieval 2
6	Die Sims 2: Haustiere
7	Battlefield 2142
8	Gothic 3
9	Guild Wars Nightfall
10	Splinter Cell: Double Agent

Quelle: SATURN

Interessieren Sie sich für Trading Cards (Magic, Yu-Gi-Oh! etc.)?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

EGDF

Spieleentwickler gründen europäischen Verband

Bei einem offiziellen Treffen europäischer Spieleentwickler in Paris wurde am 10. November der EGDF – der europäische Spieleentwicklerverband (European Game Developers Federation) – gegründet. Rund 500 Entwickler aus zehn europäischen Ländern haben sich zum EGDF zusammengeschlossen, um in Zeiten starker Globalisierung ein europäisches Gegengewicht zum restlichen Weltmarkt zu bilden.

Deutschland wird dabei einigen Einfluss besitzen, denn zum Generalsekretär des neuen Verbandes wurde Malte Behrmann – Geschäftsführer Politik von GAME e.V., dem deutschen Spieleentwicklerverband – gewählt.

GRÜNDERVÄTER Der versammelte Gründungsvorstand der European Game Developers Federation.

10TACLE

Kooperation mit Ferrari

Die 10tacle Studios haben mit dem italienischen Edel-Autobauer Ferrari ein Lizenzabkommen über die Entwicklung von Videospielen geschlossen. Das Konzept und die Umsetzung betreut das Tochterunternehmen Blimey! Games in London. Das Team, das viele der führenden Köpfe hinter den oftmals gerühmten Titeln **GTR**, **GTR 2** und **GT Legends** beschäftigt, arbeitet an einer neuen Entwicklung mit besonderem Fokus auf die berühmtesten Fahrzeuge der Ferrari Geschichte.

„Die Entwickler gehören aus unserer Sicht mit zu den talentiertesten Teams im Bereich der Rennspiele", sagt Frank Holz, Leiter Marketing and Sales bei den 10tacle Studios.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

World of Warcraft sichert Umsatz

Vivendi ist stark im Aufwind – und das nicht zuletzt wegen **World of Warcraft**. Allein im dritten Quartal 2006 verbuchte das Unternehmen ein sattes Umsatzplus von 15,2 Prozent auf 182 Mio. Euro. Im Jahresvergleich legte Vivendi ebenfalls zu. Diesmal um ganze 20,7 Prozent auf 478 Mio. Euro. Andere Produkte wie **Scarface** oder **Ice Age 2** verkommen da fast zur Nebensache, denn die Haupteinkünfte bezieht der Publisher noch immer aus dem florierenden Online-Rollenspiel. Mit **The Burning Crusade** folgt 2007 bereits die Erweiterung zum international erfolgreichsten Spieletitel. Damit dürften die Einkünfte auch im kommenden Jahr gesichert sein. Knapp 6 Mio. Fans spielen weltweit **World of Warcraft**.

JOWOOD

Kauft Entwickler

Jowood kauft den kanadischen Entwickler Dreamcatcher auf. Mit dem Erwerb will der österreichische Publisher in die wichtigen nordamerikanischen Gefilde vordringen und dort Fuß fassen. In einer Pressemitteilung erklärte Jowood, der Deal passe zur Strategie, auch global Computerspiele zu vermarkten. Zu den wichtigsten bisher erschienenen Titeln von Dreamcatcher gehört neben **Syberia** auch die **Agatha Christie**-Reihe.

1&1 schlägt die Konkurrenz um Längen!

Bei der großen Leserwahl der PC Praxis mit mehr als 40.000 Teilnehmern belegte 1&1 gleich in 3 Kategorien den 1. Platz – mit weitem Abstand vor Wettbewerbern wie T-Online, AOL, Freenet und Strato

Bester DSL-Provider des Jahres!

Wer sich für 1&1 DSL entscheidet, profitiert von zukunftsweisender Technik und sensationell günstigen Preisen. So gibt's z. B. beim aktuellen 3DSL Angebot den DSL-Netzanschluss inklusive Internet-FLAT, Telefon-FLAT und Movie-FLAT zum sensationell günstigen Einführungspreis!

Bester VoIP-Anbieter des Jahres!

Die Telefon-FLAT ist Bestandteil des 3DSL-Komplettpaktes von 1&1: Supergünstige Telefonie über das DSL-Netz in Top-Sprachqualität. Ganz einfach und bequem mit normalen Telefonen, auch die Telekom-Rufnummer bleibt bestehen.

Bester Webhoster des Jahres!

Bei 1&1 gibt's alles, was man für einen attraktiven, funktionellen und sicheren Internet-Auftritt braucht. Inklusive vieler wertvoller Features, die kaum ein anderer Anbieter in dieser Qualität und Fülle bieten kann: Vom 1&1 Homepage-Baukasten bis hin zum erfolgreichen Online-Marketing.

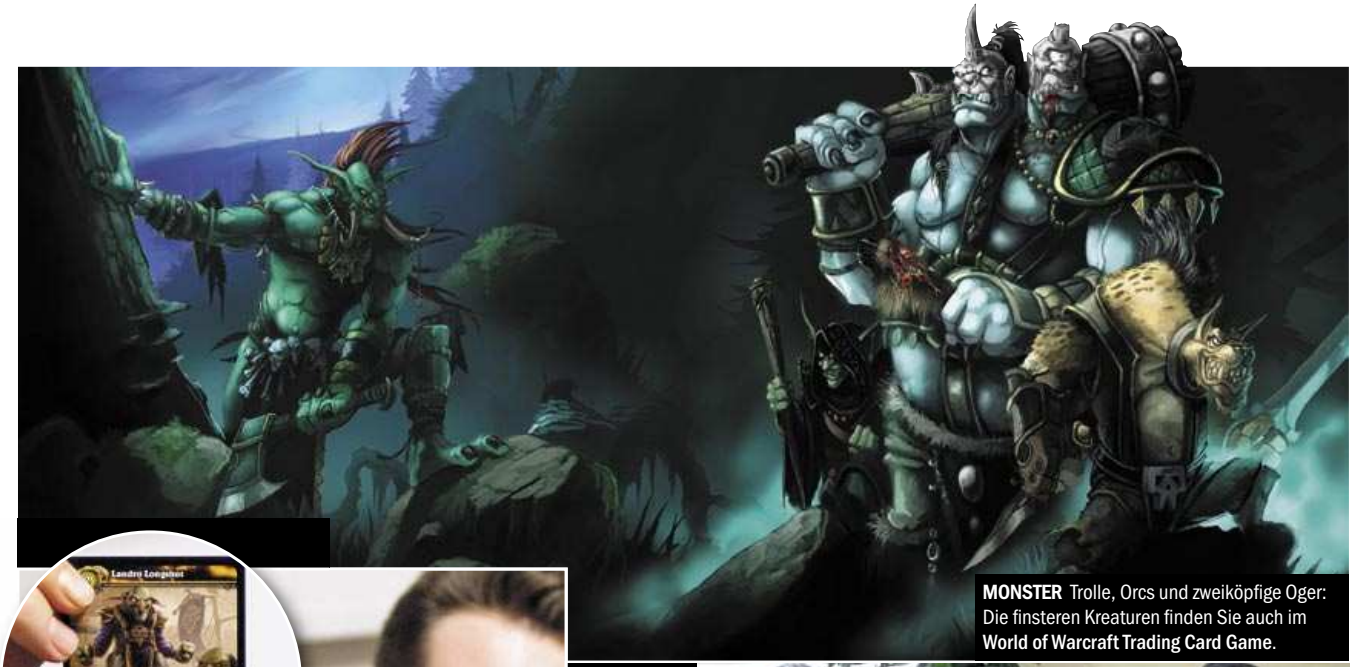
Alles über die große PC Praxis Leserwahl (Ausgabe 01/07) und die aktuellen Sonderaktionen der preisgekrönten 1&1 Produkte:

Member of united internet

www.1und1.de

Telefon 01 80/5 60-54 05 (12 ct/Min)

1&1



MONSTER Trolle, Orcs und zweiköpfige Oger: Die finsteren Kreaturen finden Sie auch im **World of Warcraft Trading Card Game**.

BJÖRN IM GLÜCK Unser Kameramann hat eine der seltenen Karten erwischt, die nette Online-Inhalte freischalten.

ZOCKER Die Redakteure Sebastian Thöing, Robert Horn und Patrick Neef spielen eine Proberunde.

World of Warcraft

Trading Card Game | Der Welterfolg auf dem PC kommt jetzt auch als Kartenspiel in die Wohnzimmer – mit dem gleichen süchtig machenden Prinzip.

Nach fast zwei Jahren Laufzeit gehört das Online-Rollenspiel **World of Warcraft** noch immer zu den beliebtesten Spielen weltweit. Über 6 Millionen Menschen tauchen tagtäglich in Blizzards Fantasy-Welt ein und kämpfen online um die besten Schätze und die strahlendste Rüstung. Spielkartenhersteller Upper Deck Entertainment hat uns in der Redaktion besucht und den neuesten Ableger des Süchtigmachers gezeigt: das **World of Warcraft Trading Card Game**.

Das Prinzip ist so simpel wie erfolgversprechend: Sie erhalten mit dem Kauf Ihres ersten Starter-Packs einen Helden, um den sich das weitere Spiel dreht. Leider dürfen Sie diesen nicht selbst auswählen, sondern müssen dabei auf Ihr Glück vertrauen. Ziel einer Spielrunde ist es, den gegnerischen Recken zu besiegen. Die Hersteller haben sich beim Konzept stark an die elektronische Vorlage gehalten und viele bekannte Gegenstände und Quests in das Kartenspiel übernommen. Kenner werden bei Karten wie „Leeroy Jenkins“ sicherlich schmunzeln.

Einer gegen alle

Etwas Besonderes sind die sogenannten Raid-Decks. Diese enthalten bekannte Oberbosse wie die Drachenlady Onyxia und werden von drei bis fünf Spielern zusammen angegangen. Ein Spieler übernimmt dabei die Rolle der alten Echse. Wie in **World of Warcraft** hinterlassen solche Gegner natürlich wertvolle Gegenstände. Die wurden von Upper Deck Entertainment in Form von Schatzkarten-Packs in das Spiel integriert, die sich die Spieler nach einem erfolgreichen Raid teilen. Die Packs umfassen epische oder sogar legendäre Gegenstände, mit denen die Spieler ihre Helden weiter aufrüsten. Die zukaufbaren Booster-Packs beinhalten eine Überraschung: In seltenen Fällen enthalten die Pakete Karten mit Codes. Diese schalten in **World of Warcraft** neue Spielelemente frei, etwa eine Reitschildkröte oder neue Wappenröcke für die Gilde.

Schon jetzt plant Upper Deck Entertainment jede Menge Erweiterungen für die Zukunft. So sollen noch mehr Raid-Decks, zum Beispiel „Der geschmolzene Kern“, erscheinen. Bereits nächstes Jahr im Februar werden die Geschehnisse rund um das Dunkle Portal in Kartenform veröffentlicht. Außerdem soll es verschiedene Turniere wie organisierte Raids und sogar eine deutsche Meisterschaft geben. (rh)

Und was kostet es?
Starter-Decks gibt es für 14,99 € im Handel, Booster-Packs für 3,99 €. Übrigens: In der aktuellen PC Games Premium 01/07 und im neuen Buffed-Sonderheft liegt jeweils eine der Sammelkarten bei.

OFFIZIELLER SCHUH DES

PREDATOR F.C.
EST. 1994

GETRAGEN VON DEN TEAM MITGLIEDERN KAKÁ, BALLACK, BECKHAM, RIQUELME.

ICH BIN DIE SEELE DES SPIELS

OFFIZIELLER SCHUH DES

CLUB DE FÚTBOL
F50
EST. 2004

GETRAGEN VON DEN TEAM MITGLIEDERN MESSI, ROBBEN, PODOLSKI, CISSÉ.

DIE SHOW GEHÖRT MIR

VS

ZWEI TEAMS. ZWEI ÜBERZEUGUNGEN. AUF WELCHER SEITE STEHST DU?

adidas.com/football IMPOSSIBLE IS NOTHING

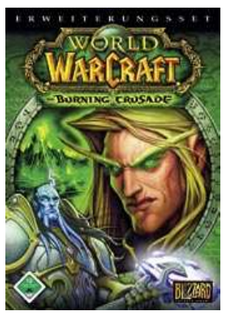
adidas

© 2008 adidas AG. adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trademarks of the adidas Group.

PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einer kleinen Aufmerksamkeit. Diesen Monat bekommen die Leser, die so fleißig testeten, zunächst einen Beta-Zugang, bei Erscheinen dann das Add-on:

▮ World of Warcraft: The Burning Crusade



Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

AUF DVD
▮ Video

World Of Warcraft

The Burning Crusade | Motiviert das Add-on zum Weiterspielen? Acht **WoW**-gestählte Spieler geben Auskunft.

Unglaublich! So einen immensen Andrang wie für **The Burning Crusade** gab es bei unserem Lesertest noch nie, in diesem Monat quoll das Postfach förmlich über. Acht Auserwählte tummelten sich schließlich einen Samstag lang in unserem Gamelab auf dem Beta-Server Tempest Keep.

Für die Horde!

Unsere Teilnehmer sind freilich keine Frischlinge, spielen allesamt intensiv **World of Warcraft**, mindestens drei bis vier Mal pro Woche, haben durchschnittlich rund 100 absolvierte Spieltage auf dem Buckel. Schamanen gibt es bekanntlich wie Sand am Meer und so waren bei uns gleich vier Exemplare vertreten: Thorsten Arndt (26) aus Rüthen lehrt mit seinem großen Tauren Flohbeutel die Monster das Fürchten. Christoph Wamser (30, Würzburg) tritt mit seinem auf Heilung und Spelldamage getrimmten Tarak an. Zwar beschäftigt sich Selina Neumann (26, Bad Heilbrunn) mit insgesamt sieben Protagonisten, überwiegend amüsiert sie sich allerdings mit Ragehoof, einer Tauren-Schamanin. Vermutlich Dienstältester in diesem Kreis ist Stephan Alt (25) aus Wendelstein, der schon seit der Beta-Phase dabei ist. Er pflügt sich mit seinem Orc fast täglich als Verstärker durch die High-End-Instanzen, wo er Offtanks und Schurken mit seinen Totems unterstützt und für viele tote Hexer mit der Axt Nightfall (Nachtlauer) sorgt.

Seine zweite Heimat Azeroth verlässt auch Marius Helmle (23) aus Ellwangen sehr ungern – bis dato 140 Spieltage allein für seinen Troll-Krieger sprechen für sich. Sein Ortsgenosse Sven Schwegler (27) lenkt ebenfalls einen Troll, wenngleich sein Charakter ein Priesteramt bekleidet.

Tatsächlich haben sich dann noch zwei Schurken in der Runde eingefunden, einer davon eher unabsichtlich. Die kleine Léylla gehört Michael Wolf (18) aus Gerlingen, dem jüngsten Teilnehmer der Truppe. Michael Weßeling (45) aus Neckarsulm unterstützt sonst mit seinem Paladin in der Gilde Equilibrium auf Azshara die Allianz. Deshalb lenkt er den Horde-Helden nur leihweise. Das macht aber nichts, denn zum einen freut sich der edle Spender bestimmt über den Beta-Zugang, zum anderen bleiben seine bisherigen WoW-Charaktere unverändert. Auf den Testservern landet lediglich eine Kopie, die inklusive Items und Erfahrung mit Erscheinen des fertigen Spiels im Januar 2007 im Nirwana verschwindet.

Ab durchs Portal!

Nach einer kurzen Abstimmung, was denn zu tun sei, stapfen die Teilnehmer mit Ihren Level-60-Charakteren los.

Selina und Stephan sehen sich gemeinsam in den neuen Gebieten um. Auf Anhieb packt sie das Entdeckerfieber. Vor lauter Aufregung vergisst Stephan beinahe, den Talentbaum seines Schamanen neu zu füllen und stürmt praktisch ohne irgendwelche Fähigkeiten auf den erstbesten Gegner los. Kein Wunder, wie er meint: „Man will einfach sofort loslegen, sobald man in der Scherbenwelt gelandet ist!“ Kurz darauf amüsieren sich die beiden über die seltsamen Viecher, die wie überdimensionale schwebende Quallen anmuten, sogenannte Fennschreiter. Als die zwei allerdings kurz darauf auf einen Troll- und Taurenstützpunkt namens Sumpfrattenposten stoßen, rümpft Stephan ob der Namensgebung die Nase. Nun gut, das ist auch ein Stück weit Geschmacksache, verblüffend jedoch, wenn irgendwann beispielsweise Südenstade plötzlich das altbekannte Southshore ablöst. So geht es jedenfalls Michael Weßeling. Sein allererster Charakter war zwar ein Schurke, allerdings dauerte die traute Zweisamkeit nicht lange: „Das war überhaupt nicht meine Welt.“ So ist er mit dem Leihhelden alles andere als vertraut und macht sich zunächst in Richtung Schurkenmeister auf. Mitten auf dem Weg dann: „Was zum Geier ist denn der Schwarzfels? Da fliege ich gerade drüber ...“ Nach einer Denksekunde dann: „Ach klar: Blackrock – diese Umbenennerei geht mir aber auf den Keks.“

Zu fünft in die Instanz

Thorsten, Sven, Marius, Christoph und Michael Wolf ver-

»Fantastisch!«

NAME: Michael Wolf
ALTER: 18 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: WoW, Warcraft 3, Splinter Cell

MICHAEL: „Wer einmal in den neuen Gebieten war, die Vielfalt und Größe gesehen hat und auch die bessere Grafik, den wird man wahrscheinlich nur noch schwer in die alten Gebiete bringen können. Die neuen Rassen und Startgebiete sind sehr detailliert und schön gestaltet und bieten damit großen Anreiz, mit einem neuen Charakter zu beginnen. Ich kaufe es mir auf jeden Fall!“

»Man will einfach sofort loslegen.«

NAME: Stephan Alt
ALTER: 25 Jahre
BERUF: Versicherungskaufmann
LIEBLINGSSPIELE: WoW, Neverwinter Nights 2

STEPHAN: „Ich befürchte für meine Umwelt, dass ich meinen Mietvertrag mit **The Burning Crusade** verlängere. Allerdings ist die Namensgebung teilweise sehr schlecht, zum Beispiel die warmen Brüder des Broke Back Mountain, pardon, des Rückenbrecherhügels.“

Buffed

Sie möchten mehr über WoW und The Burning Crusade wissen? Dann ist das buffed-Portal genau das Richtige für Sie!

In Sachen **World of Warcraft** finden Sie bei den Experten von buffed.de sämtliche spielrelevanten Informationen zu Charakteren, Items und Quests in den umfangreichen Blasc-Datenbanken. Selbstverständlich gibt es ständig brandheiße News und Interviews zu **WoW** und anderen Multiplayer-Online-Rollenspielen, eine rege Community und alles Wissenswerte zum Add-on **The Burning Crusade**. Derzeit bietet www.buffed.de für die Beta-Version Blog, Bilder, die erste Datenbank zu den neuen Items, Audiodateien mit Smalltalk der buffed-Crew sowie Videos mit bewegten Szenen aus den neuen Gebieten. Wow!

RASSENTREFFEN Ein Draenei tritt hier gegen eine Blutelfe an.

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über:

WoW: The Burning Crusade

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Spielspaß und Quests

Leser: Wer **World of Warcraft** mag, wird bei **The Burning Crusade** wieder voll dabei sein. Quests standen nur wenige auf dem Programm und so herrscht Uneinigkeit, ob denn nun die Aufgaben tatsächlich besser geworden sind.

PC Games: Entdeckerfieber und Sammelwut haben einen schnell wieder im Griff und an einigen Stellen wurde durchaus gefeilt. Die Art der Quests ist allerdings durchaus bekannte Kost.

Neue Rassen, Startgebiete

Leser: Die Rassen gefallen überwiegend, die Startgebiete sind in sich stimmig, wenngleich zu überdreht und comichaft geraten. Einige Leser hätten durchaus Lust, mit den neuen Rassen anzufangen.

PC Games: Design ist immer auch eine Geschmacksfrage, wichtig ist der spielerische Teil, und da machen die Rassen den Spielern auf jeden Fall Appetit auf einen Neuanfang.

Langzeitmotivation

Leser: Durch die vielen neuen Möglichkeiten, Rassen, Berufe und Instanzen mit regelbarem Schwierigkeitsgrad gibt es dauerhaft viel zu tun und zu entdecken. Und eigentlich geht es ab Level 70 dann erst richtig los.

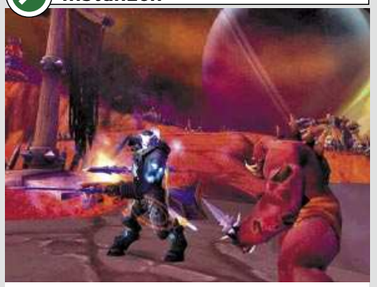
PC Games: Neue motivierende Elemente sind genug vorhanden, sodass selbst manch derzeit pausierender Spieler einen Wiedereinstieg wagen dürfte. Allein mit Hochleveln hat man gut zu tun.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt

Instanzen



Leser: Die zwei Instanzen waren sehr vielversprechend. Skeptisch betrachteten die Leser das 25-Mann-Limit, da eingespielte Teams auseinanderbrechen. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad ist positiv, der Wiederspielwert steigt.

PC Games: Gerade Spielern, die sich in Instanzen hochleveln, kommt der einstellbare Schwierigkeitsgrad entgegen. Bei weniger Teilnehmern hat jeder einzelne Mitspieler wieder mehr zu tun.

High-Level-Gebiete

Leser: Der Eindruck ist gemischt: Zunächst wähnt man sich in Durotar oder den Burning Steppes, später entdeckt man allerdings wirklich schöne und neue Landschaftsbilder. Alle finden sich schnell zurecht.

PC Games: Hinter dem Dunklen Portal wirkt die Landschaft noch recht karg, weiter weg ist die Welt deutlich fantasievoller – mit frischen Monstern und genügend Herausforderungen.

PvP-Arenen

Leser: Sehr gut! Die Arenen sind schneller und abwechslungsreicher als die alten und man muss seltener auf fremde Spieler zurückgreifen. Nur der Levelunterschied sollte auf ein bis zwei Stufen begrenzt werden.

PC Games: Die Arenen machen durch kurze und knackige Gefechte wirklich Laune, auch fraktionsintern. Durch die geringe Teamgröße dürften die Wartezeiten sehr gering ausfallen.

suchen sich unterdessen in der ersten Instanz. Der Fünfertrupp findet sich schon nach wenigen Minuten in der Höllenfeuerzitadelle ein, schreitet alsbald durch das Portal ins Höllenfeuerbollwerk und legt sich sogleich mit ein paar gegnerischen Orcs an. Hier erproben sie die neuen Skillungen gleich im Ernstfall. Christoph grinst amüsiert vor sich hin: „Der Doppelschlag beim Zaubern ist lustig. Mit ‚Blitzüberladung' habe ich eine Chance von 5 Prozent, dass der Zauber ein zweites Mal losgeht – ohne Mana-Kosten." Später notiert er die neuen Fünferinstanzen als sein Highlight des Tages. Nach den ersten Kämpfen beschwert sich Sven: „Ich bekomme die Buffs nicht dauerhaft angezeigt – die Option fehlt. Außerdem hoffe ich, dass die Entwickler die 41 Talente des Priesters noch überarbeiten. So sind sie es kaum Wert, geskillt zu werden."

Die wichtigsten Neuerungen bei den Instanzen sind die Beschränkung der maximalen Teilnehmerzahl auf 25 und der einstellbare Schwierigkeitsgrad. Erstgenanntes erzeugt gemischte Gefühle bei den Testern: Michael Wolf und Stephan halten es für eine gute Idee, da in Zukunft jeder Teilnehmer mehr gefordert ist, trotz immer besserer Ausrüstung. Auch Selina stimmt zu: „Gefällt mir sehr gut, vor allem als Mitglied der nicht so großen Horde-Gilde ‚Wächter des Nordsternes', da wir jetzt nicht mehr auf andere Gilden angewiesen sind." Christoph und Marius halten dagegen, dass die eingespielten Raid-Grupppen schlicht auseinandergerissen werden.

Den verstellbaren Schwierigkeitsgrad begrüßen die Leser einhellig. „So kann man die Instanzen auch später noch spielen. Jedoch ist der Sprung enorm. Wenn die Monster im normalen Schwierigkeitsgrad auf Level 60 sind, steigen sie auf dem nächsthöheren auf 70 ... naja, das ist schon hart." Nun gut, Stephan findet dann noch ein feines Haar in der Suppe und hätte aus der Sicht eines puristischen Rollenspielers lieber eine Regelung wie im Scharlachroten Kloster, also mehrere Instanzen mit verschiedenen Schwierigkeits- und Levelgraden in einer Örtlichkeit ...

Mein Schatz!

Die Instanzen fesseln derart, dass sich das Grüppchen nicht mal davon loseisen kann, um sich vollauf den frisch eingetroffenen Pizzen zu widmen. Im Großen und Ganzen verläuft ihr Ausflug problemlos. Als letzter Boss landet ein Furcht einflößender Drache – der einen Wimpernschlag später weniger Furcht einflößend bei den Ahnen weilt. Überraschung beim Beutegut: Auf An-

◀ **ZITATE** In den Startgebieten der Blutelfen finden Sie nette Details wie selbstständig fegende Besen.

▼ **ÜBERRASCHUNG** Sven auf dem Weg zum Fotoshooting auf den Stufen des Schicksals, wo viel zu starke Teufelssoldaten lauern.

»Ahh, ich will die Items!«

NAME: Sven Schwegler
ALTER: 27 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: Warcraft 3 FT, WoW, Master of Orion 2 und 3

SVEN: „Ich war neugierig auf die neuen Items und schließlich positiv überrascht, als ich die ersten gesehen habe. Ich hoffe, die Entwickler überarbeiten die 41 Talente des Priesters noch, so sind sie es kaum Wert, geskillt zu werden."

»Ganz nett.«

NAME: Christoph Wamser
ALTER: 30 Jahre
BERUF: Gastronom
LIEBLINGSSPIELE: WoW und Shooter

CHRISTOPH: „Die Elfen gefallen mir sehr gut. Was ich von den höherstufigen Gebieten gesehen habe, ist Bereichen wie der Brennenden Steppe aber zu ähnlich. Ich vermisse auch die epischen Heldenklassen und Gildenhäuser, die Blizzard schon beim Release versprochen hatte. Die PvP-Arenen sind dagegen mal was Neues und vor allem gut für zwischendurch."

»Nice nice, nc, nc, en zeh, en zeh :-D«

NAME: Michael Weßeling
ALTER: 45 Jahre
BERUF: Berufskraftfahrer
LIEBLINGSSPIELE: WoW, X3: Reunion und das gute, alte Operation Flashpoint

MICHAEL: „Ich bin sehr angenehm überrascht. Es macht einfach Spaß, immer wieder Neues zu entdecken in der riesigen Welt. Die Blutelfen sind wohl die hübschesten Charaktere überhaupt, das Startgebiet hingegen finde ich jetzt nicht so überragend: zu bunt, zu disneyhaft.“

»Macht Lust auf mehr!“«

NAME: Marius Helmle
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Ausbildung zum CTA
LIEBLINGSSPIELE: WoW, Die Siedler, Bundesligamanager in jeder Form

MARIUS: „Sehr liebevoll ausgearbeitete, detailgenaue Landschaften – schaut schön aus, macht Lust auf mehr! Die Arenen gefallen mir super, kurze knackige Kämpfe! Wer gern **WoW** spielt, dem wird die Expansion gefallen. Was mich doch ein wenig ärgert: Bereits in den ersten Instanzen bekommt man Items auf Tier-2-Niveau.“

»Wahnsinn, ‚Entfesselte Wut‘ ist ja nur noch an!«

NAME: Thorsten Arndt
ALTER: 26 Jahre
BERUF: Elektroniker
LIEBLINGSSPIELE: WoW, Rollenspiele, Strategie

THORSTEN: „Am besten gefällt mir, dass der Schamane nun ein richtiger Supporter geworden ist. Mit der Dual-Wield-Skillung ist er ein Muss für jede Raidgruppe der Nahkämpfer. Nicht optimal ist, dass man beim PvP mit Level 60 auch gegen 63+ antreten muss. Mit Sicherheit wird Flohbeutel in **BC** anzutreffen sein, kaufe es auf alle Fälle!“

hieb kommt einer der Gegenstände fast schon an epische Items heran, was die Stimmung hebt. Michael Weßeling feixt: „Die Burschen, die sich gerade T3-Items zusammensuchen, bereuen das bald.“ Selina ist skeptisch: „Das ist schon irgendwie deprimierend, wenn man auf Anhieb Zeug findet, das so gut ist.“ Laut unserem redaktionseigenen **WoW**-Experten Juri Anger lässt das auf Schnäppchen hoffen: „Jetzt ist der beste Zeitpunkt, sich neu zu orientieren oder wieder einzusteigen. Denn spätestens mit Level 70 wirft man den Krempel weg, da gibt es Besseres.“ Bevor es in die zweite Instanz geht, probieren die Kämpfer die neue Portierfunktion aus, mit der man nun auch ohne Hexer durch die Lande reist. Die Herausforderung ist diesmal wesentlich schwerer, die Gruppe wird mehrfach komplett aufgerieben. Als Boss Broggok schließlich darniederliegt, ist Thorsten so scharf auf die Beute, dass er im Gift stehen bleibt und doch noch ins Gras beißt. Sein Fazit: „Das, was ich in der ersten und zweiten Instanz gesehen habe, war schon sehr nett, jedoch für Leute mit T1-T2-Set nicht anspruchsvoll. Knackpunkt war der zweite Boss in der zweiten Instanz, aber ansonsten heißt es abwarten. Ich freu mich aber drauf, bin ja ein Fan von Fünfer-Instanzen.“

Startgebiete und Rassen

Anschließend splittet sich das Feld neu auf, Michael Weßelig, Selina und Stephan basteln sich frische Helden und ziehen durch die Anfängerareale, später gesellt sich Christoph hinzu. „Ich finde das Startgebiet der Blutelfen etwas unpassend; eine Mischung aus Bollywood und Disneyland. Die Blutelfen sind für meinen Geschmack zu sehr im Animestil. Schön für den asiatischen Raum, aber mir gefallen sie nicht“, so Stephan. Michael Weßeling findet die Gebiete ebenfalls etwas zu bunt, trotzdem ist er begeistert: „Die Draenei gefallen mir ausgezeichnet, schöne Charaktere, schönes Startgebiet. Die Blutelfen – lecker, wohl die hübschesten Charaktere überhaupt.“ Vor einem der selbstständig agierenden Besen bleibt er schließlich schmunzelnd stehen: „Harry Potter lässt grüßen – ich liebe solche Zitate.“ Bei der Gelegenheit interessiert uns, ob es denn in Sachen Quests einen spürbaren Fortschritt gibt. Nach der vergleichsweise kurzen Spielzeit ist das kaum zu beantworten und die Kommentare reichen daher von „Kaum ein Unterschied“, „Stupide **WoW**-Kost“ bis hin zu positiven Tendenzen, da man vermehrt Gegenstände findet, wie Thorsten meint: „Es ist nicht mehr wirklich so eine ‚Farmerei‘ von Quest-Gegenständen, die nur zu 2 Prozent droppen. Blizzard hat gemerkt, dass man einiges verbessern musste!“ Dem schließt sich Michael Wolf an, da er nicht mehr Hunderte Mobs besiegen muss, bis er gesuchte Gegenstände bekommt.

Kämpfe in der Arena

Abseits der geruhsamen Runde in den Startgebieten toben wilde Kämpfe in den Arenen, meist in Zweiergrüppchen. „Zwei gegen zwei ist super, das gefällt mir!“, bestätigt Marius, der gemeinsam mit Sven kämpft. Er entwaffnet gerade einen Schurken, hat ihn nur wenige Sekunden später am Boden. Bevor sich die beiden in den nächsten Kampf stürzen, zaubert Sven drauflos, denn die Buffs verschwinden beim Betreten der Arena wieder, lassen sich dann aber ohne Mana-Kosten erneuern. Gegen das nun auftauchende Priester- und Schamanenduo verlieren sie jedoch, die Kontrahenten sind ein paar Levels höher: „Schade, dass die Fähigkeit ‚Tollkühnheit‘ in den Arenen nicht geht ...“ (as)

»Bin vom Potenzial definitiv überzeugt.«

NAME: Selina Neumann
ALTER: 26 Jahre
BERUF: Lehrerin
ZULETZT GESPIELT: WoW, Guild Wars

SELINA: „Endlich klopft mein Schamane sogar auf Heilung mal ordentlich Monster weg. Ich bin vom Potenzial überzeugt und hoffe, dass einige Spieler, die zuletzt wegen mangelnder Langzeitmotivation aufhörten, zurückkommen und Spaß haben.“

NEUGIER Stephan und PC-Games-Redakteur Robert Horn freuen sich über die amüsanten Kreaturen in der Scherbenwelt.

Deine!
MasterCard
Spiel dein Online-Game
Eve Online
City of Heroes
Final Fantasy XI
Ragnarok Online
World of Warcraft
Dark Age of Camelot
Dungeons & Dragons
Saga of Ryzom
Everquest
mit deiner Kreditkarte
· kein Papierkram, alles online
· ab 28,- Euro im Jahr
· einzige Voraussetzung: deutsches Girokonto
www.MyPrepaid.de
www.MajorCard.de

POCKET WEB

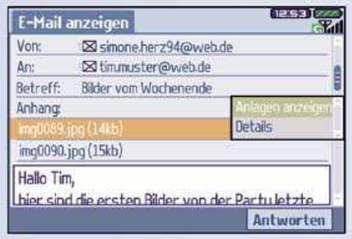
Das mobile Multitalent für Beruf und Privat!

Pocket Web Flat ab € 9,99 pro Monat*

Starke Partner für ein starkes Produkt!

Das kommt dabei heraus, wenn die größten und beliebtesten E-Mail-Provider Deutschlands mit Vodafone, einem der weltgrößten Mobilfunkanbieter, ein gemeinsames Produkt entwickeln: **Pocket Web, das mobile Multitalent für alle, die oft unterwegs sind.** Mit sensationell günstigen Flatrates für jeden Anspruch – ob beruflich oder privat.

GMX · WEB.DE · 1&1



E-Mail

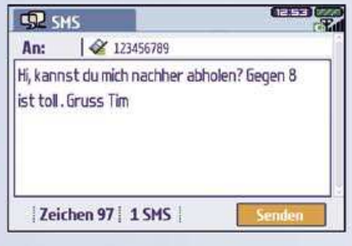
- Immer und überall E-Mails lesen, schreiben und versenden.
- E-Mail-Push-Dienst: Jede E-Mail, die in Ihrem Postfach eingeht, wird automatisch auch auf Ihr Pocket Web übertragen.
- **NEU:** Jetzt bis zu 5 E-Mail-Konten beliebiger Anbieter parallel nutzen.
- E-Mail-Anhänge (.doc, .txt, .pdf, .jpg, .gif, .bmp) öffnen, lesen und weiterleiten.

Internet

- Vollwertiger Internet-Browser – immer und überall informiert sein.
- Für die mobile Darstellung optimiert.
- Surfen, ohne auf die Uhr zu schauen – unbegrenzte Internet-Nutzung bei allen Pocket Web Flatrates inklusive.

Messaging NEU!

- Endlich auch unterwegs chatten, so komfortabel wie am PC.
- Bestehenden Account bei MSN oder ICQ nutzen.
- Emoticons, Buddylist u.v.m.



SMS

- SMS bequem über die komfortable Tastatur schreiben und für 19 Ct./SMS versenden.
- Oder mit dem SMS100-Paket jeden Monat 100 SMS für je 9,9 Cent versenden – zum günstigen Pauschalpreis von 9,99 €/Monat*. Das Pocket Web Gerät erhalten Sie in Verbindung mit dem SMS100-Paket für **nur 1,– € statt 49,99 €.***

*Pocket Web Flatrates (z.B. Pocket Web Mail & Internet für 9,99 €/Monat) gibt es exklusiv in Verbindung mit dem Pocket Web Gerät für 49,99 €, in Verbindung mit optionalem SMS100-Paket (100 SMS/Monat für 9,99 €/Monat) für nur 1,– €. Alternativ 19 Ct./SMS. Telefonie: Rund um die Uhr für nur 0,29 €/Min. ins Netz von Vodafone D2 und ins deutsche Festnetz sowie für 0,59 €/Min. in alle anderen nationalen Mobilfunknetze, Taktung: 60/1, d. h. die erste Minute wird stets voll abgerechnet, danach sekundengenau. Für die Telefoniefunktion nutzen Sie das Logitech® Bluetooth-Headset für 29,99 €. Einmalige Bereitstellungsgebühr 29,99 €. Hardware-Preise gelten jeweils zzgl. 9,60 € Versandkosten-Pauschale. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Preise inkl. MwSt. Pocket Web Flatrates sind Tarife der Vodafone D2 GmbH.

www.pocket-web.de **0180-500 64 83** (12 Ct./Min.)

AUF DVD
Video

Sacred 2

Fallen Angel | Die Story des ersten Teils des farbenfrohen Action-Rollenspiels fängt da an, wo Teil 2 aufhört – spielerisch ist es umgekehrt.

Rund zwei Dutzend Leute umringen den jungen Mann in der Mitte. Feixend steht der Anführer vor dem schwankenden Neuankömmling: „Mann oder Maus?“, fragt er ihn, eine Dose mit unbekanntem Inhalt hinhaltend. Zögerlich greift der Geforderte zu – und verzieht bald darauf im Wortsinne säuerlich das Gesicht.

Was sich anhört wie die Mutprobe einer Vorstadt-Clique, ist Teil des Vor-Ort-Besuches gewesen, den PC-Games-Reporter Christian Burtchen Anfang November nach Aachen unternahm. Der Grund war freilich nicht, ungewohnte Erfahrungen mit schwedischem Kautabak und salziger Lakritze zu machen, sondern **Sacred 2**, Nachfolger des Action-Rollenspiel-Abräumers 2004. Ascaron, Publisher des Spiels, hat mit der Entwicklung die eigene Tochterfirma Studio 2 in Aachen beauftragt – und um die Qualitätssicherung kümmert sich wiederum Quality Four, ebenfalls ein von Ascaron gegründetes Unternehmen, dessen Arbeit wir uns nach einem „kleinen“ Abstecher in Potsdam auch ansahen.

Die Chronik von Ancaria

Was das Team um den schwedischen Produzenten Peter Kullgard bis jetzt schon auf die Beine gestellt hat, macht einen sehr vielversprechenden Eindruck. „Wir haben uns angesehen, was bei **Sacred** gut ankam und was nicht. Nun setzen wir die Wünsche der Fans und der Community konsequent um“, verspricht Game Designer Peter Luber. Zum Beispiel sei die frei begehbare Welt von **Sacred** deutlich besser aufgenommen worden als das eher schlauchartige Leveldesign vom Add-on **Underworld**, erklärt Luber. Folglich bietet Ancaria in **Sacred 2** wieder die volle Bewegungsfreiheit.

Einen ganz besonderen Wunsch der Fans zu berücksichtigen, dürfte sich aber als schwierig herausstellen: der Transfer der „alten“ **Sacred**-Charaktere. Mit Ausnahme der Seraphim hat es kein Charakter des ersten Teils in das Prequel geschafft. Warum? „**Sacred 2** spielt in einem viel, viel früheren Ancaria als **Sacred**. Da gibt es einfach andere Klassen – mit Ausnahme der Seraphim“, erläutert Peter Luber das Setting.

Made by T

Die neue, alte Welt Ancaria wird beherrscht von der mysteriösen T-Energie. Dahinter steckt, so versichern Peter Luber und sein Kollege Aarne Jungerberg, ganz sicher kein neues Konzept für Ingame-Werbung. Es gehe um eine theologische Kraft, die die Geschicke der gesamten Welt leitet. Als Spieler kommt man auch – je nach gewählter Klasse und Spielweise – vereinzelt mit der T-Energie in Berührung und nutzt sie für gute oder böse Zwecke. Zwischen eben diesen Polen, einer

Zurück in die Zukunft

Der erste Teil des Ancaria-Rollenspiels hat trotz kleinerer Schwächen eine große Fangemeinde.

„Das ist zum Mäusemelken. Dieses Spiel macht einfach so süchtig, dass man manchmal komplett seine Hausaufgaben für den darauffolgenden Tag vergisst“, meint PC-Games-User Rosini in seinem Lesertest. Tatsächlich: Die ewige Gier nach neuen Items hat **Sacred** in gute Nachbarschaft zum Genre-König **Diablo 2** gebracht. Kritisiert wurden die recht eintönigen Quests und die leicht frustrierende Verteilung der Items. Nichtsdestotrotz warfen weltweit 1.600.000 Käufer das Spiel in ihren Beutesack – falls Sie noch nicht dazugehören, schauen Sie mal beim Händler Ihres Vertrauens nach der Budget- oder Gold-Version.

HÜTERIN DES LICHTS Die Seraphim ist als einziger Charakter des ersten **Sacred** wieder mit von der Partie.

WIESENLÄUFERIN Rund hundert verschiedene Gegnertypen stellen sich Ihnen in den Weg.

KERKERMEISTERIN Die Entwickler kreieren kampfbetonte, abwechslungsreiche Dungeons.

RUNDUMSCHLAG Gegner tauchen entlang Straßen weit weniger oft auf, wenn Sie die Flur einmal bereinigt haben.

STANDPUNKT Die Städte in **Sacred 2** haben jede Menge besonderer Gebäude. Was Sie in den Bauten tun können ... – ist noch geheim!

KNOCHEN-ARBEIT Was wäre ein Rollenspiel ohne untote Geschöpfe? Die zur Wahl stehende böse Kampagne verspricht aber eine Allianz.

AN-SCHLAG Erscheinen mehrere stärkere Gegner, dreht die Musik dynamisch auf volle Lautstärke auf.

STEIN-SCHLAG Das Wurfgeschoss dieses finsteren Gesellen wird physikalisch korrekt simuliert.

guten und einer bösen Storyline, entscheidet sich der Spieler. Fast alle Klassen lassen ihm die Wahl – nur die Seraphim ist durchweg gut, während die Bösen ebenso Ihren Favoriten haben.

Vieles deutet darauf hin, dass die Seraphim eine besondere Rolle in der Kampagne spielen. Ob die legendären Engel auch im Untertitel „Fallen Angel" gemeint sind?

Von Mensch zu Mensch

Viele Pluspunkte sammelte **Sacred** wegen der faszinierenden Umgebung, wie auch PC-Games-Foren-User ReDSanD in seinem Lesertest schreibt: „Eine der großen Stärken von **Sacred** ist die lebendige Spielwelt." Details fügen sich dabei wie in einem Mosaik zu einem stimmigen Gesamtbild. Das altertümliche und gewohnt farbenfrohe Ancaria als glaubwürdige, erquickende Welt zu präsentieren, ist das Hauptanliegen der Entwickler.

Alle Nichtspielercharaktere (NPCs) besitzen einen individuellen Tag-Nacht-Rhythmus, gehen von der Arbeit in die Kneipe und nach Hause. Hier besteht aber die Gefahr, dass dieser Punkt einem Action-Rollenspiel nicht gerecht wird, schließlich will der typische **Diablo**-Spieler nicht unbedingt lange auf neue Quests warten, weil alle schlafen. Dem Spieler begegnen die NPCs je nach dessen Handlungen mehr oder weniger freundlich: Holen Sie für ein Dorf viele verlorene Kinder aus dem Wald, beseitigen Sie die für die Landwirtschaft schädlichen Goblins und erledigen Sie öfters Botengänge, sind die Einwohner deutlich kooperativer. Ein komplexes Emotionssystem ermittelt die dynamische Stimmung der Ancarianer Ihnen gegenüber.

> Holen Sie für ein Dorf viele verlorene Kinder aus dem Wald, sind die Einwohner deutlich kooperativer.

Insgesamt acht Gegenden – bisher veröffentlichte Studio 2 fast nur Bilder aus der Hochelfen-Region – erkunden und bereisen Sie in Ancaria. Details zu den Gebieten ließen sich noch nicht in Erfahrung bringen, doch Aarne Jungerberg verspricht, dass alle für ein Rollenspiel typischen Ländereien dabei sind.

Agil und schön wie Lara

Wir vermuten also, dass Sie Moore, Berglandschaften, Wälder und buchstäblich tote Gegenden bereisen. Spielerisch und atmosphärisch: Feindlich gesinnte Kreaturen – von denen rund hundert verschiedene dem Spieler ans Leder wollen – entlang eines Weges sind wirklich nur einmal vom Leben zum Tode zu befördern, während finstere Wälder fortwährend von unfreundlichen Gesellen wimmeln.

Um den Skeletten, Wildschweinen, Trollen und Konsorten etwas entgegenzusetzen, stehen dem Spieler mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Das bereits aus dem ersten Teil bekannte Kampf-Kombo-System verfeinert man weiter, verspricht Peter Luber. Besaß die Seraphim-Klasse im Vorgänger noch zwei Kategorien, um anstürmende Schergen zur Flucht zu überreden, kommt nun neben Magie und Kampf noch Technik hinzu. Dadurch verfügt die Seraphim beispielweise über eine Schockwelle. Das konventionelle Arsenal ist natürlich auch mit von der Partie – von Lichtattacken, Blitzen über Rundumschlag und den abgebildeten Kampfsprung ist alles dabei. Gerade bei einem Action-Rollenspiel ist es eben wichtig, dem Spieler taktische Möglichkeiten zu bieten, die Kämpfe spannend zu inszenieren – hier geht **Sacred 2** wohl einen guten Weg, wobei sich noch zeigen muss, inwiefern die Kategorie Technik tatsächlich eine genuine Neuerung darstellt.

Musik von allen Seiten

Apropros Technik: Damit die Kämpfe im Wortsinne rocken, benutzt **Sacred 2** für den Sound eine sehr dynamische Eigenentwcklung. „Das System", beschreibt Audio Engineer Lars Hammer, „prüft vor einem Kampf Zahl und Stärke der Gegner und macht davon abhängig, wie intensiv auf wie vielen Lautsprechern die rockige Kampfmusik eingespielt wird. Kommt im Laufe des Kampfes noch ein weiterer großer Gegner hinzu, dreht der Sound weiter auf." Rockige Kampfmusik? Ganz recht, die Entwickler wollen weg von den üblichen Fantasy-Klängen, wie sie **Herr der Ringe** und **Spellforce** zelebrieren. Die Landschaftsmusik ist unaufdringlich, der Kampfsound wuchtig – wie das in Aktion klingt, können Sie dank des Videos auf unserer DVD selbst überprüfen!

Auch wenn Kämpfe in **Sacred** ein wichtiger Aspekt sind: In Ancaria wird natürlich auch geritten und gequestet. Diesmal besteigen Sie, soviel verraten wir schon, nicht nur

INTERVIEW MIT PETER LUBER UND AARNE JUNGERBERG

„Die Charaktere von Sacred 2 sind sehr tiefgründig."

PETER LUBER ist Lead Game Designer bei Studio 2.

AARNE JUNGERBERG ist Game Designer bei Studio 2.

PC Games: Womit hebt sich **Sacred 2** von anderen Action-Rollenspielen ab?

Luber: „Überall, wo wir in **Sacred** noch Probleme gesehen haben und die Community Kritik hatte, haben wir nachgelegt, hin zu einem besseren Spiel – haben aber den Charakter von **Sacred** definitiv behalten."

Jungerberg: „Was **Sacred 2** wirklich auszeichnet, ist, dass wir Sachen, die in **Sacred** sehr gut funktioniert haben, übernehmen und verbessern. Dazu gehört, dass wir eine sehr große, frei begehbare Welt haben – das ist ein Schritt zurück von **Sacred Underworld**. Die NPCs agieren in **Sacred 2** sehr viel mehr mit der Welt und miteinander. Sie werden sich in Restaurants setzen, etwas essen, ihrer Arbeit nachgehen..."

PC Games: Das A und O jedes Rollenspiels ist die Charakterentwicklung – was gibt es in **Sacred 2**, damit eine tiefe Bindung zwischen Spieler und Charakter entsteht?

Luber: „Die Charaktere von **Sacred 2** sind allesamt sehr tiefgründig. Sie haben eine Hintergrundgeschichte, sie passen in die Welt hinein – deswegen auch die neuen Charaktere – bis hin zu der Art, wie der Spieler sie entwickelt."

PC Games: Was heißt das konkret?

Luber: „Wir setzen weiterhin auf diese Archetypen, das heißt, wir haben feste, starke Charaktere, eine Mischung aus Klasse und Rasse zugleich. Die Charaktere haben alle drei Aspekte: Das sind komplett verschiedene Spielweisen, Dinge, die dieser Charakter kann – dadurch bieten wir dem Spieler unterschiedlichste Möglichkeiten. Die Seraphim zum Beispiel kann eher magisch sein, eher kämpferisch oder sie konzentriert sich auf technische Hilfsmittel."

PC Games: In **Sacred 2** gibt es ein neues Physik-System – wirkt sich das auf die ganze Welt oder nur auf bestimmte Gegenstände und Quests aus?

Luber: „Die Physik setzen wir sehr stark ein. Zum einen benutzen wir sie für Animationen wie Hinfallen und Wegschleudern. **Sacred 2** ist ein Spiel, wo man immer wieder durch dieselben Regionen läuft, und wäre irgendwann alles zerstörte Welt – das passt nicht zum Konzept. Viel interessanter sind ja nicht diese optischen Effekte, sondern dass wir das auch spielerisch einsetzen: Einige der Kampfkünste benutzen die Physik, sodass man sie etwa bei Fallen und durch die Gegend geschleuderten Steinen erlebt."

T-Mobile einfach näher

Xtrem texten!

Xtra Friends – nur 5 Cent[1] pro SMS.

Das Xtra Pac im Prepaid-Tarif Xtra Friends mit dem Samsung SGH-X660 inklusive Handy-Schlaufe für nur 99,95 €[2]

Nähere Infos unter www.t-mobile.de/xtrafriends, im T-Punkt oder beim T-Mobile Partner.

[1] Gilt für netzinterne SMS im Netz von T-Mobile Deutschland.
[2] Dieses Endgerät funktioniert uneingeschränkt nur mit einer SIM-Karte der T-Mobile Deutschland GmbH. Wenn Sie das Handy mit einer anderen SIM-Karte nutzen wollen, bitte einmalig 99,50 € zahlen oder einfach 24 Monate warten und dann anrufen unter 0180 5330160 (0,12 € je angefangene Minute aus dem Festnetz von T-Com). Der Preis des Xtra Pacs versteht sich inkl. Xtra Card und Startguthaben. Zubehör, solange der Vorrat reicht.

KAMMERJÄGER Auf dem linken Monitor sehen Sie den Bugtracker Mantis, mit dem die rechts gefundenen Fehler verwaltet werden.

ROLLENSPIEL-PARTY An **Sacred 2** werkeln rund zwei Dutzend Mitarbeiter zuzüglich externer Studios.

Pferde, sondern eben auch mythologisch passende Reittiere. Nachdem wir uns davon überzeugt haben, wie authentisch die Waldlandschaften in **Sacred 2** wirken und welche Vielfalt die Flora dank einer geschickten Nutzung des bekannten Speedtree-Systems bietet, wagen wir einen Blick hinter die Kulissen der Programmierung.

Die Frage nach möglichen Bugs, die in **Sacred** numerisch manchem Goblin-Heer in nichts nachstanden, wird mit einem selbstbewussten Verweis auf Qualitätssicherung und Quest-Editor quittiert. Dadurch, dass nun ein zuständiger Programmierer nicht für jede einzelne Quest komplett neue Skripte schreibt, sondern die von den Quest-Autoren erstellten Aufgaben mit einem Tool Schritt für Schritt komfortabel ins System integriert werden, sind die Quests nun weit weniger fehleranfällig.

Stiftung Spieletest

„Und außerdem", Projektmanager Peter Kullgard holt aus wie der große Houdini, „haben wir vom ersten Tag an interne Tests en masse durchgeführt." Während er unbeirrt zur Schüssel mit der Lakritze greift (auf die Frage, ob er wisse, dass Lakritze den Testosteron-Spiegel senke, meint er nur grinsend: „Ist mir bis jetzt noch nicht aufgefallen."), erläutert er, dass es ein Bugtracking-System namens Mantis gibt, in dem Programmfehler – von Abstürzen bis zu fehlerhaft als unerreichbar gekennzeichneten Bereichen auf der Karte – verwaltet werden. Zunächst trägt etwa der interne Tester Frank Rentmeister einen Fehler ein, wird der Bug dann bestätigt, kümmert sich ein Programmierer darum, der anschließend den Status auf „Erneut zu überprüfen" setzt. Erst ganz am Ende dieser Status-Kaskade ist sich das Team wirklich sicher, einen Fehler eliminiert zu haben. Einen ungefähren Eindruck vermittelt Ihnen der „Issue Tracker" unter http://qa.openoffice.org.

Nicht nur der interne Tester macht sich durch gewissenhaftes Auffinden fehlerhafter Stellen bei seinen Kollegen unbeliebt – für die Qualitätssicherung hat Ascaron die Tochterfirma Quality Four in Potsdam beauftragt. Doch bevor es mit noch mehr Pferdestärken als in **Sacred** am Folgetag gen Berlin geht, plaudert Peter Kullgard beim abendlichen Schmaus im Steakhaus (sehr zur Freude des vegetarischen PC-Games-Reporters) noch etwas aus dem Nähkästchen. „Wir wollen definitiv mehr machen als einfach nur ‚**Diablo 2** in anderer Welt', wir möchten **Sacred** als eigenständige Marke etablieren." Als aktuellen Rivalen sieht der Schwede vor allem **Titan Quest** – dessen Schwächen (siehe Extrakasten unten) möchte das Team gezielt umgehen.

Wo ist hier?

Wie wichtig Qualitätssicherung und Fehlervermeidung sind, merkt das Team von PC Games am nächsten Tag bei der Anfahrt auf Potsdam – „Off road" meint das Navigationssystem voller Überzeugung. Mit ein wenig manueller Nachbesserung erreichen wir Quality Four dann doch. Die junge Firma besteht seit einem Jahr und hat bereits an der Qualitätssicherung von **Darkstar One** mitgeholfen – aktuell kontrollieren die Tester immer noch Patches und die Lokalisierungen

Angriff auf den Titanen

An Titan Quest messen sich derzeit alle Action-Rollenspiele. Auch Studio 2 und Ascaron zielen darauf ab, die antike Monster-Hatz zu übertrumpfen. Was haben die Entwickler dafür im petto?

	Titan Quest	Sacred 2
Spielumgebung	In den Städten und Ländern von **Titan Quest** gibt es zwar Händler, NPCs und Monster ohne Ende, sonderlich authentisch verhalten diese sich aber nicht: die Aktionen des Spielers haben keine große Auswirkung auf die Bevölkerung, die Umgebung wirkt etwas leblos.	In Ancaria besitzen alle Menschen einen nachvollziehbaren Tag-Nacht-Rhythmus. Im Gegensatz zu PC-Games-Redakteuren schlafen die NPCs auch – nachts bekommen Sie also weniger Quests und können kaum shoppen. Hoffen wir, dass dies zu einem Action-Rollenspiel passt.
Leveldesign	Die Levels von **Titan Quest** sind zwar wunderschön und grafisch sehr abwechslungsreich, insgesamt aber sehr linear gestrickt. Der Aufbau fast aller Dungeons ist recht monoton.	Bereits jetzt achten die Tester auf eine natürlich wirkende und abwechslungsreiche Spielwelt mit vielen „Abenteuern am Wegesrand". Besonders bei den Dungeons legen sich die Entwickler ins Zeug.
Kämpfe	Nicht umsonst monierte PC Games das anspruchslose Spielprinzip: Teilweise laufen Kämpfe mit Bossgegnern schlichtweg darauf hinaus, die Maus lange gedrückt zu halten.	Das Kampfsystem von **Sacred 2** vereint den Komfort der Kombos aus **Sacred** mit taktischem Tiefgang und drei Technologiebäumen. Abgeworfene Items und Gegner passen sich Bossgegnern an, was für dichtere Atmosphäre und Spannung sorgt.

LANGER SAMSTAG In **Titan Quest** gehen Sie rund um die Uhr zum Einkaufen. Bedingt authentisch, aber schnell und praktisch.

FEUERSPEKTAKEL Die Kämpfe in **Titan Quest** sehen zwar spektakulär aus, sind aber vergleichsweise anspruchslos.

Feinde wollen dein Land? Dann sollen sie es haben. Als Grabstätte.

Unterstütze Sioux, Irokesen und Azteken bei der Verteidigung Amerikas. Bezwinge als Kriegsherr deine Gegner, baue Einheiten aus und treibe sie bis zur entscheidenden Schlacht an. Verteidige dich gegen Übergriffe der europäischen Entdecker und entscheide wilde Kämpfe zu deinen Gunsten. Lass deine Macht wachsen, entdecke unbekannte Gebiete und meistere die neue Einzelspieler-Kampagne. Dieses Land wird dein Erbe in sich tragen. Für immer.

www.ageofempires3.com

Games for Windows | Microsoft game studios | ENSEMBLE STUDIOS

©2006 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios und das Microsoft Games Studios Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

INTERVIEW MIT M. HÖHNDORF & S. NACHTIGALL

„Für Sacred 2 werden wir tausende Testfälle haben.“

MICHAEL HÖHNDORF ist Technical Director bei Quality Four.

SEBASTIAN NACHTIGALL ist Quality Assurance Team Leader bei Quality Four.

PC Games: Was ist eigentlich die Schwierigkeit bei der Qualitätssicherung – und besonders bei PC-Spielen?

Nachtigall: „Gerade Computerspiele haben jede Menge Zielgruppen. Das heißt, du musst bei jedem Fehler abwägen: Ist das Ganze wirklich kritisch? Der eine Tester findet, dieses Detail ist ein Hammerfehler, für den nächsten zählt es nicht.“

Höhndorf: „Der Unterschied zur ‚normalen‘ Software ist halt, dass man einen Mittelweg versuchen muss. Wenn du Software für Kernkraftwerke herstellst, darf da unter keinen Umständen ein Fehler drin sein. Oder bei einem Auto. Da werden mehr Code-Reviews [Quelltext-Überprüfungen - Red.] durchgeführt. Das kann man aber in der Spielebranche nicht machen – das ist zu aufwendig und kostenintensiv. Für uns ist deshalb wichtig, dass wir die Waage finden: Kosten, Zeit, Realität.“

PC Games: Untersucht ihr auch die Performance?

Nachtigall: „In gewissem Umfang. Wir geben durch, wenn Spiele auf unserer Hardware nicht laufen. Alles weitere wird dann von externen Firmen gemacht.“

PC Games: Unser Foren-User Huntercontrol fragt, wie es eigentlich mit der Notwendigkeit von Administrator-Rechten unter Windows XP aussieht ...

Höhndorf: „Das ist oft eine Schwäche von Spielen, dass sie Admin-Rechte benötigen. Wenn die Entwickler das wünschen, schauen wir nach und geben weiter, ob es läuft oder nicht.“

PC Games: Was ist euer Eindruck, was die Spielekompatibilität von Windows Vista angeht?

Nachtigall: (grinst)„Microsoft ist auf dem richtigen Weg, aber sie haben noch einiges zu tun.“

PC Games: Auch wenn ein Spiel letztlich fehlerfrei ist, heißt das nicht, dass es sonderlich viel Spaß macht. Wenn eurem Tester auffällt, von Schlummerdorf nach Traumstadt ‚funktioniert‘ das Spiel zwar, ist aber todsterbenslangweilig ...

Höhndorf: „Dafür sind wir grundsätzlich nicht da – aber es ist kein Problem, wenn einem Tester eben auffällt, dass das Spiel selbst Design-Schwächen hat, kann er nach Absprache schon Wünsche für weitere Features in unser Bugtracking-System einbetten. Der Fokus liegt aber natürlich auf der Fehlerfindung.“

PC Games: Wie ist euer Team organisiert, wie kann ich mir euer Testen als Prozess vorstellen?

Höhndorf: „Es gibt drei Test-Arten. Erstens das freie Spiel – der Tester spielt, und notiert, was ihm auffällt. Zweitens gezielte Durchläufe. Dabei muss der Tester bestimmte Abschnitte, etwa zwischen zwei Wegpunkten, absolvieren. Und drittens und ganz wichtig, spezifische Testfälle. Wir schreiben genau vor, etwa bei einem Rollenspiel, welche Kleidung, welche Waffe, welche Aktion überprüft wird. Derzeit haben für **Sacred 2** rund 500 Testfälle, aber das wird stark zunehmen, wir werden tausende haben.“

PC Games: Warum sind Clipping-Fehler und Kollisionsabfragen immer noch ein so großes Problem, fragt User Solon25?

Nachtigall: „Gerade diese Fehler festzustellen, ist mitunter am schwierigsten. Natürlich nicht, weil sie schwierig zu erkennen wären – es sind einfach so viele. Wir geben die Infos natürlich an den Hersteller weiter, aber gerade bei den sehr engen Zeitplänen heute kriegen wir oft das Feedback, dass die Zeit nicht mehr ausreicht, alle Objekte mit einer Kollision zu versehen – Clipping und Kollision hängen ja unmittelbar miteinander zusammen.“

PC Games: Eine weitere Frage aus unserem Forum – User Anbei möchte wissen, ob ihr auch auf den „zugemüllten“ Rechnern testet?

Nachtigall: „Wir lassen natürlich die Grafikkarten-Tools im Hintergrund laufen. Aber mal ehrlich: wer flüssig spielen will, sollte im Hintergrund nicht alle möglichen Chat-Programme laufen lassen und auf sein System achten.“

PC Games: Warum kommen so viele verbuggte Spiele auf den Markt?

Höhndorf: „Schwierige Frage... Das liegt daran, dass du immer diesen Dreiklang hast: du musst Qualität, Kosten und Zeit in Einklang bringen und den optimalen Punkt finden.“

SCHATTEN-LIED Das Beleuchtungssystem von **Sacred 2** zelebriert eine sehr stimmige Lichtkomposition.

für das Science-Fiction-Spiel. Im Team, das sich aus festen Angestellten und freien Mitarbeitern zusammensetzt, legt Technical Director Michael Höhndorf größten Wert auf Organisation und Zuverlässigkeit.

Dem wohlgeordneten Chaos, das Spieleentwickler auszeichnet, setzt Quality Four stringente Arbeitsabläufe entgegen. Mit mehreren Test-Modi (siehe Interview links) strebt die Firma an, sowohl langfristige Probleme wie Balancing als auch direkt sichtbare Schwierigkeiten wie die Kollisionsabfrage in den Griff zu bekommen. Bei einem Rundgang durch die Arbeitszimmer sehen wir werkelnde Tester, die Ancarias Clipping-Fehlern auf den Zahn fühlen. Abends trifft sich das Team zum Debriefing: man rekapituliert gefundene Bugs, insgesamt kann das Team so große Linien und Trends in der Entwicklung erkennen. Wenn Ascaron nicht zu sehr aufs Gaspedal tritt, sollte **Sacred** in Zusammenarbeit mit Quality Four weitgehend fehlerfrei erscheinen. Und manch vermeintlicher Bug entpuppt sich als User-Problem: Auf dem Rückweg nach Fürth macht der Firmenwagen Bekanntschaft mit der Leitplanke, ohne dass das Navigationssystem den Fahrer zur Tuchfühlung anhielt. (bur)

CHRISTIAN BURTCHEN

Technisch überzeugt das Konzept von **Sacred 2**. *Auch beim Gameplay besinnen sich die Entwickler ihrer eigenen Tugenden. Kommt das Spiel tatsächlich sehr fehlerarm in die Läden und schüttelt sich Studio 2 noch ein paar Asse mehr aus dem Ärmel, ist Ancaria ein schönes Ziel für lange Abende mit wenig Schlaf.*

Entwickler: Studio 2
Anbieter: Ascaron
Termin: Oktober 2007

Jetzt noch günstiger!

Die AOL DSL

ECHTPREIS GARANTIE!

AOL lichtet den Tarifdschungel: Mit den individuellen AOL DSL Flatpacks® ist garantiert Schluss mit versteckten Kosten!

· SURF ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate

Echtpreis mtl.: ~~24,98 €~~
19,99 €

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:
- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- DSL-Modem für 0 €
- unbegrenztes, schnelles Surfen

· SURF & PHONE ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate

Echtpreis mtl.: ~~34,97 €~~
29,99 €

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:
- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- DSL-Modem mit integrierter Telefonbox für 0 €
- unbegrenztes, schnelles Surfen
- unbegrenztes Telefonieren ins dt. Festnetz

· SURF & PHONE *HIGHSPEED* ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 16 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate

Echtpreis mtl.: ~~49,97 €~~
44,99 €

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:
- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- WLAN-Router mit integrierter Telefonbox für 0 €
- unbegrenztes Highspeed-Surfen
- kabellos surfen im ganzen Haus
- zukunftsfähig für TV über das Internet (IPTV)
- unbegrenztes Telefonieren ins dt. Festnetz

ECHT WICHTIG!

Ob und mit welchen Bandbreiten (bis zu 1 Mbit, 2 Mbit, 6 Mbit und 16 Mbit) DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. Für die Hardware berechnet AOL einmalige Versandkosten in Höhe von 8,99 €, bei Zahlung per Nachnahme fallen Nachnahmegebühren in Höhe von 6,86 € an. Die Vertragslaufzeit von AOL DSL und/oder AOL Phone beträgt nur 12 Monate, mit Verlängerung um 12 Monate, sofern nicht einen Monat vor Vertragsende gekündigt wird.

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder 01805-52 20 (12 Cent/Min.)

unkompliziert und schnell

AOL®

ANNO 1701

SFT 12/2006 KAUFTIPP

AWARDS gamestar

GAMESMANIA MITGEFAHR!

GAMESMANIA AWARD OF EXCELLENCE

GOLD 88 4PLAYERS.DE

GAMEZONE Gameplay Award GOLD

GOLD AWARD

GameStar ANNO 1701

91 GameStar ANNO 1701

gamona Goldaward

MULTIPLAYER

GRAFIK

K-GOLD KRAWALL.DE

94% looki.de

AWARD 11/2006 PowerPlay für URLAUBSFEELING ANNO 1701

AWARD 11/2006 PowerPlay für PRÄSENTATION ANNO 1701

12/2006 Hardware Anno 1701 Spiel des Monats

Computer Bild Spiele sehr gut 1,33

AB SOFORT IM HANDEL!

Copyright ©2006 SUNFLOWERS GmbH Alle Rechte vorbehalten SUNFLOWERS und ANNO 1701 sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH Deep Silver ist Warenzeichen der KOCH Media GmbH Alle anderen verwendeten Logos oder Markennamen sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten

AUF DVD
- Video
- 2 Trailer

VOLLE DECKUNG

Der Jäger verlässt sich auf die neuesten technischen Gimmicks und baut sich seine Waffen sogar selbst zusammen.

Hellgate: London

Mit der Enthüllung des fernkampferprobten Jägers steht dem Beta-Test hoffentlich nichts mehr im Weg.

Was sieht aus wie ein 3D-Shooter, ist aber keiner? Richtig, **Hellgate: London**, das vielversprechende Rollenspiel-Erstlingswerk der Flagship Studios aus San Francisco. Dahinter stecken jene Männer, die für Blizzard das **Diablo**-Duo erfunden und ausgebaut haben: David Brevik, Max und Erich Schafer sowie Bill Roper. Weil der angepeilte Erscheinungstermin „Anfang 2007" nicht mehr lange hin ist und die Designer vor dem Start des Beta-Tests die dritte Charakterklasse vorstellen wollen, stattete PC Games dem Entwickler einen exklusiven Besuch ab.

Von vielen Fans und **Diablo**-Kennern richtig vorausgesagt: Die nach Templer (Nahkämpfer) und Kabalist (Beschwörer mit eigenen „Haustieren") dritte Klasse ist der Jäger, der mit wuchtigen Wummen aus sicherer Entfernung auf das Dämonengesocks ballert, das sich in und unter Londons Straßen tummelt.

Klassenkampf

Diese zwei Klassen sind neben dem Jäger in Hellgate: London schon länger bekannt.

Templer
Sie lieben den direkten Kampf Mann gegen Mann, Pardon, Dämon und sind erst dann zufrieden, wenn Sie den feurigen Atem Ihrer Gegner im Gesicht spüren? Dann ist der Templer die richtige Fraktion für Sie. Die Nahkampfexperten räumen mit Schwertern und mittelstarken Schusswaffen unter der Höllenbrut auf und verfügen über die Fähigkeit, zwei Nahkampfwaffen gleichzeitig zu führen. Zur besseren Orientierung wechseln Sie je nach Belieben in die Ego- oder Außenansicht – das funktioniert netterweise auch mit allen anderen Fraktionen.

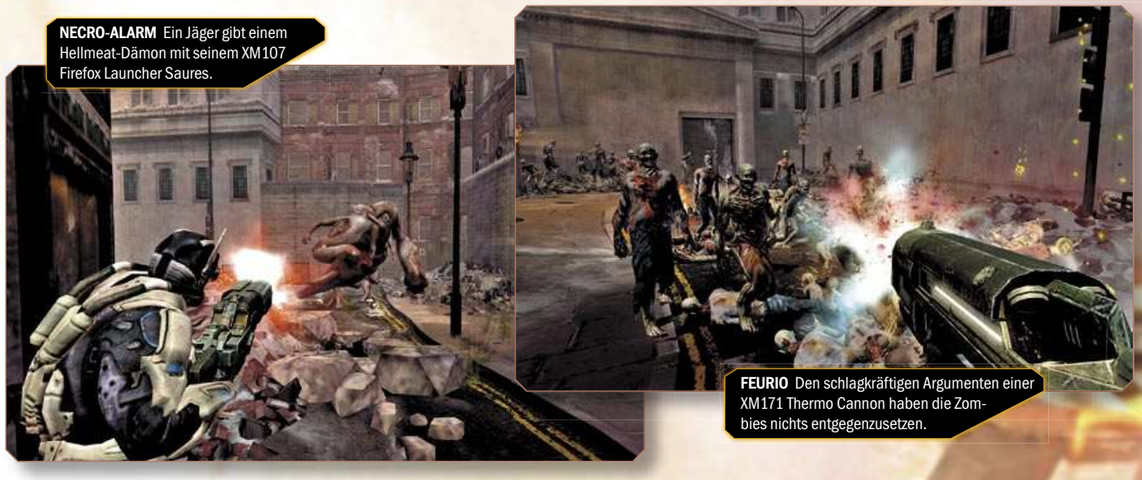
Kabalist
Direkte Auseinandersetzungen sind Ihnen zuwider? Sie lassen lieber andere die Kastanien für Sie aus dem Feuer holen? Willkommen in der Welt der Kabalisten. Diese etwas düsteren Burschen besitzen die Fähigkeit, die höllischen Energien ihrem Willen zu unterwerfen, und können Elementarwesen herbeibeschwören, die für sie auf die Dämonen losgehen – so ähnlich wie der Nekromant in **Diablo 2**, dem vorherigen Spiel der Macher von **Hellgate: London**. Per Zauberspruch entzieht der Kabalist seinen Gegnern außerdem Lebenskraft und Energie.

„Moment – eigentlich gibt es jetzt sogar neun Klassen", belehrt uns Flagship-Chef Bill Roper. „Wir sprechen inzwischen von Fraktionen, die aus jeweils drei Klassen bestehen und sich durch ihre Fähigkeiten voneinander unterscheiden." Also gut. Die Fraktion der Jäger verlässt sich nicht auf ihre Muskelkraft oder die schwarzen Künste, sondern greift zu den allerneuesten Ballermännern und technischen Meisterleistungen wie einem Unsichtbarkeitsschirm. „Klare Sache, mit einem Jäger fühlen sich all die in **Hellgate: London** zu Hause, die sonst am liebsten 3D-Shooter spielen", erklärt Roper. Dazu schalten die Entwickler auf den Wunsch vieler Action-Fans die automatische Zielhilfe der meisten Jägerwaffen ab – Ihr Geschick hat auf die Trefferrate also einen deutlich größeren Einfluss.

> „Mit einem Jäger fühlen sich alle Fans von 3D-Shootern schnell in Hellgate: London heimisch."

Regenbogen, nein danke!

Zwar besitzen die Jäger einen militärischen Hintergrund, doch M16 und andere Standardgewehre gibt es schon lange nicht mehr. An ihre Stelle treten aufrüstbare Thermo- und Firefox-Waffen. Dazu dürfen die Jungs und Mädels aus dem Jagdverein ein paar Wummen der anderen Fraktionen nutzen. Viele Ausrüstungsgegenstände sind jedoch fraktions- und klassenspezifisch – da hilft nur der Besuch eines Händlers, um diese zu versilbern. Spielen Sie **Hellgate: London** im Online-Modus, freuen sich Ihre Freunde oder das Auktionshaus über für Sie unbrauchbare Funde. Während wir unseren Jäger für den London-Ausflug vorbereiten, zeigt uns Roper ein paar Neuerungen: „Seit dieser Woche sehen alle gefundenen oder in Läden zu kaufenden Objekte so wie später am Körper getragen aus. Man muss sie nicht erst anziehen, um das herauszufinden." Außerdem zeigt Ihnen ein kleines Inventarmodell jetzt die schmucke Außenansicht, wie sich zum Beispiel ein neuer Helm an Ihrem Helden macht. „Und ärgert ihr euch nicht auch, dass eure Spielfigur in manchen Rollenspielen mit kunterbunten Rüstungsstücken aussieht, als wenn sie von der Schule für angehende Clowns geflogen wäre?", fragt Roper. Die Flag-



NECRO-ALARM Ein Jäger gibt einem Hellmeat-Dämon mit seinem XM107 Firefox Launcher Saures.

FEURIO Den schlagkräftigen Argumenten einer XM171 Thermo Cannon haben die Zombies nichts entgegenzusetzen.

World of Hellgate

Hellgate: London scheint ein prächtiges Spiel für Solisten zu werden. Doch noch mehr Spaß verspricht es langfristig im Online-Modus zu machen, wo das bewährte Diablo-Spielprinzip greift: In der U-Bahn-Station kommen die Helden zusammen, dann geht's gemeinsam in die Hölleninstanz.

Gemeinsam gegen die Dämonen

Spielen Sie **Hellgate: London** im Online-Modus, verhält es sich fast wie ein Massively Multiplayer Online (MMO). Die U-Bahn-Stationen dienen als Treffpunkt, von denen aus Sie mit Ihren Kameraden zum Dämonenkillen in eigens für Sie angelegte Spielinstanzen starten. Um Streitereien um die besten Fundstücke zu vermeiden, gibt's schlaue Schatzverteilregeln. Nehmen wir an, beim Spiel mit einem Freund lässt ein Gegner vier Gegenstände fallen. Dann markiert das Spiel automatisch zwei der Objekte für Sie und zwei für Ihren Mitspieler. Sie dürfen die Schätze natürlich auch verschenken, verkaufen oder versteigern: „Höchstens ein Prozent aller Objekte gehört nach dem Aufheben unwiderruflich dem Finder", erklärt Flagship-Chef Bill Roper. Das gilt auch für aufgesammelte Waffen-Upgrades: Bis auf wenige Ausnahmen dürfen Sie alle nach Herzenslust ein- und wieder ausbauen.

IM UNTERGRUND Verlassene U-Bahn-Stationen dienen Ihnen und Ihren Mitspielern als Treffpunkt. Statt Tickets werden hier Waffen und andere Nettigkeiten verkauft.

ZUR SACHE, SCHÄTZCHEN

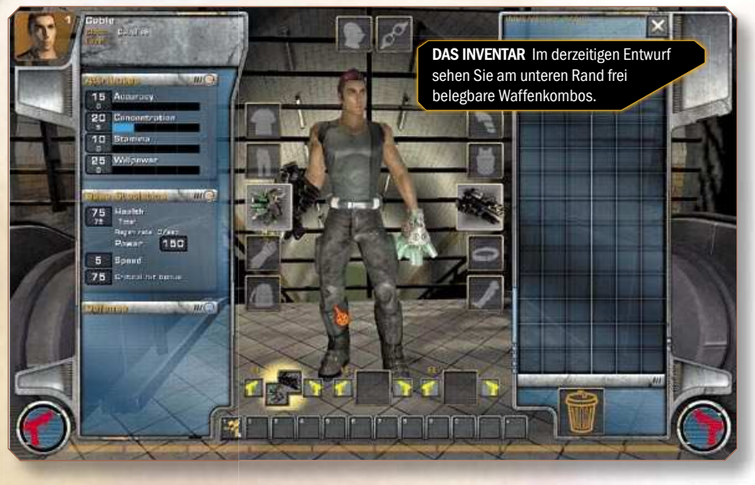
Der Templer hat keine Berührungsängste: Er knöpft sich die Dämonen im Nahkampf vor.

ship-Lösung: Ein Rechtsklick auf ein beliebiges Kleidungsstück führt in ein Menü, aus dem Sie das gesamte Farbschema Ihrer Ausrüstung an das gewählte Kleidungsstück anpassen.

Drei Jäger für alle Fälle

Jede Fraktion bekommt beim Levelaufstieg Punkte, mit denen Sie klassenübergreifende Fähigkeiten aktivieren. Nach ein paar Leveln müssen Sie sich auf eine Klasse festlegen und bekommen dadurch eine Schar neuer Fähigkeiten. Nehmen wir den Jäger, dessen Klassen Schütze, Ingenieur und Aufklärer sind.

Mit der Querschläger-Fähigkeit des Schützen prallen dessen Geschosse von Häuser- und Tunnelwänden ab, was für einen umherschwirrenden Kugelhagel sorgt. Ebenfalls gerade im Test: zielsuchende Projektile oder Strahlenwaffen, deren Energiebündel sich in mehrere einzelne aufteilen. Die Fähigkeiten des Ingenieurs erinnern an Tausendsassa MacGuyver: Der Ingenieur bastelt etwa aus ein paar Metallteilen Fallen und Geschütztürme, mit denen er die Dämonen aus zwei Richtungen ins Kreuzfeuer nimmt. Er montiert Waffen anderer Fraktionen auseinander und konstruiert daraus Modifikationen für die eigenen Schießprügel. Der Aufklärer macht sich für 15 Sekunden unsichtbar, rennt in eine Dämonenhorde, platziert dort eine Bombe und sucht das Weite. Alternativ schleicht er sich an einen Gegner heran, sticht ihm ein Messer in den Rücken und macht sich für ein paar Sekunden unsichtbar, um die Verfolger abzuschütteln. Ebenfalls im Aufklärer-Angebot: der Gebrauch unterschiedlicher Bomben und Täuschkörper wie ein Hologrammprojektor, der die Angreifer in die falsche Richtung lockt.



DAS INVENTAR Im derzeitigen Entwurf sehen Sie am unteren Rand frei belegbare Waffenkombos.

Wie wäre es, wenn man sich wie im **D&D**-System nicht nur in einer, sondern gleich in mehreren Klassen austoben dürfte? „Hm, das ist eine wirklich gute Idee, aber bis zum Erscheinungstermin kriegen wir das wohl nicht mehr hin", antwortet Roper. Doch er spinnt den Gedanken sofort weiter: „Vielleicht wäre das etwas, was ihr als Belohnung nach dem Erreichen des höchstmöglichen Levels freischalten könnt und euren Charakter dadurch noch individueller ausbauen dürft?" Eine feine Idee, die es ins Spiel schaffen wird: Ein Rucksack, der – einmal gefunden – Ihren mobilen Stauraum vergrößert und außerdem das Logo einer Gilde tragen kann. „Wir überlegen gerade, extrem seltene Rucksäcke ins Spiel zu bringen, die euer Gildenlogo teilweise holographisch darstellen", begeistert sich Bill Roper. „Stellt euch einen Totenkopf mit Flügeln vor: Der Totenkopf wäre auf dem Rucksack abgebildet, die Flügel würden links und rechts daneben schweben." Coole Sache, zweifelsohne – vielleicht auch für eins von zahlreichen Online-Updates, die intern schon beschlossene Sache sind.

> „Der Platz im Inventar wird knapp? Dann wird es Zeit für einen Rucksack, vielleicht sogar mit Gildenlogo."

ROLAND AUSTINAT

Je öfter ich **Hellgate: London** *sehe, desto sicherer werde ich mir: Dieses Spiel wird ein Hammer! Die Jagd nach besonders seltenen Gegenständen und Waffen, die sorgsam durchdachten Fraktionen und Klassen wie die neu vorgestellten Jäger, ein Online-Modus Marke Battle.Net –* **Diablo 2** *kann endlich in Rente gehen.*

Entwickler: Flagship Studios
Anbieter: Namco Bandai/Electronic Arts
Termin: 2007

SCHAURIG SCHÖN In der Ego-Perspektive wirken diese hungrigen Zombies doppelt grausig.

ZAPPZERAPP Eine Kabalistin schleudert einen verheerenden Spektral aus ihrem Focus Drive.

Was ein Zufall!

Automatisch erstellte Levels sorgen dafür, dass die Abenteuer im postapokalyptischen London so schnell nicht langweilig werden.

Die Jagd nach Waffen und Artefakten ist eine öde Angelegenheit, wenn sie immer in denselben Umgebungen stattfindet. Deshalb entwickelte Flagship eine Grafik-Engine, die ihre Levels zufallsgesteuert bei jedem Spiel zusammensetzt. Zwar gibt es feststehende Gebäude, doch deren Umgebung ist nie die gleiche. Gegner, die immer die gleichen Waffen fallen lassen, gibt es ebenfalls nicht. Mehr über die Grafik-Engine erfahren Sie übrigens in der nächsten Ausgabe unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

U-Bahn-Tunnel

Abwasserkanal

Stadt

SCHICKE SACHE Man merkt es den detailreichen **Hellgate**-Levels nicht an, dass sie zufällig erstellt werden.

NIMM ZWEI Ein Templer demonstriert einem Schergen in einem Abwasserkanal seine Schwertkünste.

ABGESCHIRMT Von einem Dämon getroffen, leuchtet der mystische Schutzschirm des Templers hell auf.

ZUR HÖLLE Ein Skelett-Dämon bedroht die Kabalistin, die das rote Höllentor schließen muss.

FREEZE Mit dem HARP-Gewehr frieren wir Dämonen ein und machen sie höchst verwundbar für Nahkampfattacken.

BEHÜTET Um sich vor explosiven Gegnern zu schützen, trägt der Templer neben seinem Schwert einen Schild.

20,1" Widescreen Color Shine TFT-Monitor

ASUS PW201

ASUS Splendid™ Technologie und exzellentes Design, inkl. 1 Jahr Zero-Bright-Dot Garantie.

- Auflösung: 1.680x1.050 Pixel (16:10)
- Reaktionszeit: 8 ms (grau-zu-grau)
- Helligkeit: 350 cd/m²
- Kontrast: 800:1
- Blickwinkel: 176° H / 176° V
- Pivot-Funktion
- höhenverstellbar
- Touch-Sensor Tasten
- Stereo-Lautsprecher
- 1,3 Megapixel Webcam
- VGA, DVI-D, YUV, S-Video, Audio, USB-Hub

519,-

22" Widescreen TFT-Monitor

ASUS MW221U

Brillante Farben und eine schnelle Reaktionszeit für lebensechte Videodarstellung.

- Auflösung: 1.680x1.050 Pixel (16:10)
- Reaktionszeit: 2 ms (grau-zu-grau)
- Helligkeit: 300 cd/m²
- Kontrast: 700:1
- Blickwinkel: 160° H / 160° V
- Stereo-Lautsprecher
- VGA, DVI-D, Audio

419,-

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

19" TFT-Monitor

ASUS PG191

Das ideale Display für Gaming- und Multimedia-Fans. Der PG191 überzeugt mit einer beeindruckenden Bildqualität und vielen praktischen Extras wie einer integrierten Webcam, SRS TruSurround XT™ Sound und einem USB-Hub!

- Auflösung: 1.280x1.024 Pixel (5:4) • Reaktionszeit: 2 ms (grau-zu-grau)
- Helligkeit: 320 cd/m² • Kontrast: 800:1
- Blickwinkel: 160° H / 160° V • 5 Watt Stereo-Lautsprecher
- 15 Watt Power-Bass-System • 3-Port USB-Hub
- integrierte 1,3 Megapixel Webcam
- VGA, DVI-D, Audio • 1 Jahr Zero-Bright-Dot Garantie

414,-

17" TFT-Monitor

ASUS MB17SE

Allround-Display, das durch elegantes Design und gute Ausstattung überzeugt.

- Auflösung: 1.280x1.024 Pixel (5:4)
- Reaktionszeit: 5 ms
- Helligkeit: 320 cd/m²
- Kontrast: 700:1
- Blickwinkel: 160° H / 160° V
- Stereo-Lautsprecher
- VGA, Audio

199,-

19" Widescreen TFT-Monitor

ASUS VW192S

Moderner Widescreen-Monitor, der in allen Bereichen flexibel einsetzbar ist.

- Auflösung: 1.440x900 Pixel (16:10)
- Reaktionszeit: 5 ms
- Helligkeit: 330 cd/m²
- Kontrast: 700:1
- Blickwinkel: 160° H / 160° V
- Stereo-Lautsprecher
- VGA, Audio

219,-

19" Widescreen Color Shine TFT-Monitor

ASUS PW191

Widescreen Display mit perfekter Videowiedergabe, inkl. 1 Jahr Zero-Bright-Dot Garantie.

- Auflösung: 1.440x900 Pixel (16:10) • Reaktionszeit: 8 ms
- Helligkeit: 330 cd/m² • Kontrast: 600:1
- Blickwinkel: 150° H / 130° V
- Pivot-Funktion
- höhenverstellbar
- Touch-Sensor Tasten
- Stereo-Lautsprecher
- VGA, DVI-D, Audio

319,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

* € 0,12 / Minute

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 180-181

24 Stunden Bestellhotline:
01805-905040*
WWW.ALTERNATE.DE

WILLKOMMEN IN AMERIKAS GRÖSSTER SPIEL HÖLLE!

Las Vegas ist die Stadt der Sünde und des Glückspiels und ein beliebtes Ziel für viele Touristen... seit neuestem auch für Terroristen!!

Führen Sie ihr Team über verschiedene Lösungswege zum Ziel und planen Sie mittels High-Tech-Ausrüstung ihre Angriffstaktiken.

Spielen Sie im Mehrspielermodus mit ihren Freunden oder kämpfen Sie sich im Koop-Modus durch die Missionen.

www.rainbowsixgame.com

November 2006

XBOX 360. XBOX LIVE

PSP (PlayStation Portable) PC DVD ROM

UBISOFT

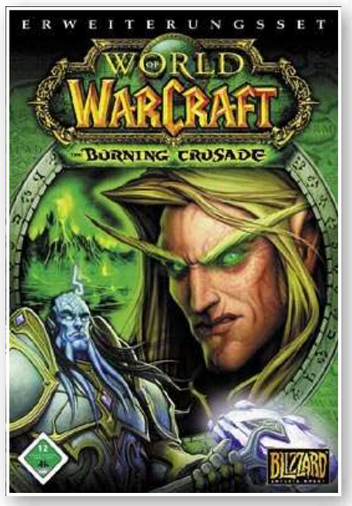
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "dash" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Top-Prämien vom Feinsten!

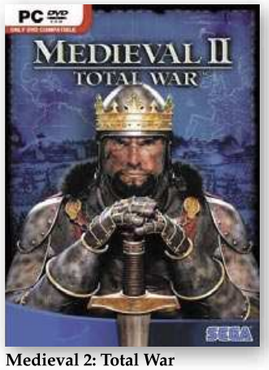
Hammer-Spiele für null Komma nix **

****Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, kann als Gratis-Geschenk eine von vielen tollen Prämien abgreifen!**

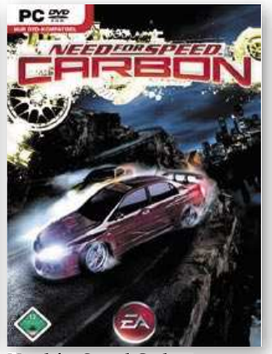
ANNO 1701
Der dritte Teil der beispiellos erfolgreichen **Anno**-Serie knüpft da an, wo seine beiden Vorgänger aufgehört haben: In einem Zeitalter der Entdeckungen und des Seehandels machen Sie sich auf, neue Inseln zu erschließen – mit dem Ziel, gigantische Metropolen zu errichten. Dabei gilt es, strategisches Können, kaufmännisches Talent und diplomatisches Geschick zu beweisen. Die äußerst detaillierte und lebendige Grafik mit bislang unerreichten Effekten und atemberaubendem Realismus sowie die packende Atmosphäre lassen Sie garantiert nicht mehr los. Aufbau-Strategie vom Feinsten!
Prämiennummer: 003093



World of Warcraft: The Burning Crusade
The Burning Crusade ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel **World of Warcraft**. Diese Erweiterung sprengt auf ungeahnte Weise die Grenzen von **World of Warcraft** und erweitert das Spiel um zwei neue spielbare Völker, eines davon die magischen Blutelfen, neue Schlachtfelder und Berufe. Dabei werden neue Startgebiete in und jenseits von Quel'Thalas sowie ein komplett neuer Kontinent zugänglich gemacht: die Scherbenwelt fernab des Dunklen Portals. Erscheint: 16.01.2007
Prämiennummer: 003076



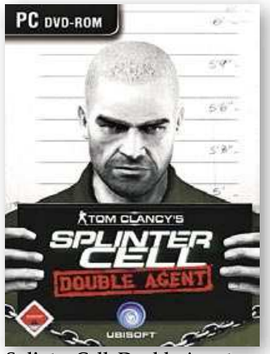
Medieval 2: Total War
Ein Strategiespiel der Superlative, das in Sachen Umfang und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt. Auf in die Schlacht!
Erscheint: 10.11.2006
Prämiennummer: 003068



Need for Speed Carbon
Adrenalinfördernd! Online-Rennen und atemberaubende Grafik machen **NfS Carbon** zum ultimative Next-Generation-Rennspiel.
Erscheint: 02.11.2006
Prämiennummer: 003092

Company of Heroes
Grandios realistisches Echtzeit-Strategiespiel vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Erleben Sie kinoreife Grafikdetails und erstklassigen Sound!
Prämiennummer: 003094

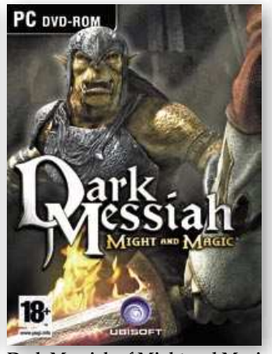
Medusa 5.1 ProGamer Edition
Erleben Sie die Welt unvergleichlicher Surround-Sounds und bringen Sie sich mitten ins Geschehen! Lieferung inklusive hochwertiger Transporttasche!
Prämiennummer: 003034



Splinter Cell: Double Agent
Sam Fisher diesmal als Doppelagent – sein vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Kracher!
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
Prämiennummer: 003050

Neverwinter Nights 2
Herausragende Grafik, komfortabler Editor und mehr Einzelspieler-Spaß als beim Vorgänger: nach **Gothic 3** und **Oblivion** das dritte große Rollenspiel des Jahres!
Prämiennummer: 003029

50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein.
Prämiennummer: 002918



Dark Messiah of Might and Magic
Das Fantasy-Actionspiel bietet alles, was sich Genre-Fans wünschen.
Erscheint: 31.10.2006
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
Prämiennummer: 003040

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 39

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

MOST WANTED

PRÄSENTIERT VON SPEED LINK

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.400 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn vielversprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauf folgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys. Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise.

Leser-Hitliste der Ausgabe 12/06

1. Halo 2
2. Chrome 2
3. Gods & Heroes
4. Jack Keane
5. Shadowrun
6. The Mark
7. Top Spin 2
8. Race: The WTCC Game
9. Eishockey Manager
10. Fury

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

1.	**Clive Barker's Jericho** Ego-Shooter von Codemasters	Seite 58
2.	**Assasin's Creed** Action-Adventure von Ubisoft	Seite 60
3.	**Rogue Warrior** Taktik-Shooter von Bethesda Softworks	Seite 62
4.	**Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben** Adventure von RTL Enterprise	Seite 64
5.	**Trackmania United** Rennspiel von Deep Silver	Seite 66

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Atari, Electronic Arts, Frogster, Microsoft und Ubisoft. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Dienstag, der 12. Dezember 2006.

Gewinnspielpreise für rund 1.400 Euro:

Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!

3 Pakete mit Fußballmanager 07, T-Shirt und Filofax
(je € 80,-)

2x Age of Empires 3 plus Add-on The Warchiefs; 2x Fable: The lost Chapter; 4x Zoo Tycoon 2: Zoo Direktor
(je € 50,-)

1x Pokerspiel; 3x Pullover; 2x Fankpaket: T-Shirt plus Baseball-Kappe; 3x Jagdsaison-Knuddeltier
(je € 30,-)

2x Dungeons & Dragons Online Limited Edition; 3x Fanpaket mit zwei T-Shirts plus Lanyard
(je € 50,-)

4 Sherlock-Holmes-Fanpakete
(je € 80,-)

intel Leap ahead™

MULTIPLIZIEREN SIE IHRE MÖGLICHKEITEN
UND DIE IHRES COMPUTERS.

NEU: INTEL® CORE™ 2 DUO. DIE WELTBESTEN PROZESSOREN.

Der neue Intel® Core™ 2 Duo Desktop-Prozessor multipliziert Ihre Möglichkeiten und die Ihres Computers. Er ist bis zu 40 % schneller und verbraucht über 40 % weniger Energie – das ist Rechenleistung, wie sie schon immer sein sollte. Wie das möglich ist, erfahren Sie unter **intel.de/multiply**

intel Core™ 2 Duo inside™

Mehr Informationen, warum Intel® Core™ 2 Duo Prozessoren die weltbesten Prozessoren sind, erhalten Sie unter www.intel.de/core2duo
Leistung basierend auf SPECint*_rate_base2000 (2 Copies) und Energieverbrauch basierend auf Thermal Design Power (TDP) im Vergleich von Intel® Core™ 2 Duo E6700 mit dem Intel® Pentium® D Prozessor 960. Tatsächliche Leistung kann variieren. Mehr Informationen unter www.intel.com/performance © 2006 Intel Corporation. Intel, das Intel Logo, Intel Core, das Intel Core Logo, Intel. Leap ahead. und das Intel. Leap ahead. Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

1.

VERSTÖREND Das Gegner-Design trägt Barkers drastische Handschrift. Diese halb zerfetzten Kreuzritter-Dämonen sehen beängstigend gut aus.

KAMPFBEREIT Im Team stellen Sie sich den teuflischen Armeen entgegen. Jedes Gruppenmitglied besitzt unterschiedliche magische Fertigkeiten.

Clive Barker's Jericho

Allein diese Meldung vermag es, Nackenhaare aufzurichten: Der Horrorpapst Barker kehrt in die Spieleszene zurück!

Wenn jemand wie Clive Barker verspricht, sein neues Spiel sei die kreativste und kompromissloseste Umsetzung seines schlimmsten Albtraums, so gibt das Anlass zur Vorfreude. Wer das nicht versteht, sollte mal einen Blick auf den Extra-Kasten (unten) werfen.

Ins Zentrum des Bösen

Schon die Geschichte verspricht viel Freiheit für Barkers blutige Shooter-Vision: In Afrika taucht unerwartet eine Stadt auf – was immer das auch bedeuten mag – und natürlich strömen aus ihr abscheuliche Ausgeburten der Hölle. Damit das nicht zur Gewohnheit wird, soll sich ein kampferprobtes, spezialisiertes Team dorthin wagen und den Quell des Bösen vernichten. Der Clou: Die Stadt ist – ähnlich einer Matroschka – in mehrere Schalen und Schichten unterteilt, von denen jede eine frühere Epoche widerspiegelt. Je weiter man sich also dem Zentrum nähert, desto mehr entfernt man sich von der Gegenwart – zu Beginn des Spiels treten Sie noch gegen hochtechnisierte Viecher an, während es zum Schluss immer rabiater und altertümlicher zugeht.

Rückendeckung

Anders als in **Doom 3** oder **F.E.A.R.** setzt **Jericho** besonders auf das Konzept, mit einem Elite-Team unterwegs zu sein. So soll man jederzeit zwischen den Mitgliedern wechseln können – laut Joe Falke von Codemasters ist das sogar ein Schlüsselelement des Gameplays. Neben typischen Schießprügeln setzen Sie auch Magie ein, um sich der wirklich abscheulichen Kreaturen zu erwehren. Jedes Teammitglied – sieben sind es insgesamt – verfügt dabei über unterschiedliche Talente, die sich später im Spielverlauf sogar miteinander kombinieren lassen. Die Scharfschützin Black beeinflusst etwa per Telekinese die Flugbahn eines Projektils, während der Soldat Delgado seine Feinde mit Flammenzaubern röstet.

Es scheint fast überflüssig, dies zu erwähnen, doch der Vollständigkeit halber: **Clive Barker's Jericho** richtet sich ausschließlich an Erwachsene. (fs)

Entwickler: Mercury Steam
Anbieter: Codemasters
Termin: Ende 2007

Wer ist noch mal Clive Barker?

Als Künstler, Autor und Regisseur ist er weltberühmt. Auch in der Spielebranche hat Barker (56) Zeichen gesetzt.

Mit seiner schockierenden, fantastischen Horror-Literatur erregt Barker seit 1984 derart viel Aufsehen, dass Stephen King einmal über ihn sagte, er sei die „Zukunft des Horrors". Als Filmemacher erreichte er vor allem mit dem blutigen Streifen **Hellraiser** Kultstatus. Nebenbei produziert er Kinderbücher und Comics, außerdem ist er ein talentierter Maler und illustriert seine Bücher selbst. 2001 floppte sein Horror-Shooter **Undying** trotz großartiger Kritiken (Wertung: 89 in PC Games 04/01). Der gebürtige Brite lebt heute mit seiner Familie in Los Angeles und bereitet ein **Hellraiser**-Remake vor.

... im Vergleich mit

Doom 3

- **HORROR** id Softwares Grusel-Shooter verliert aufgrund seines monotonen Level-Designs deutlich an Angstpotenzial. Liebe Entwickler von Mercury Steam: So bitte nicht!
- **NPC** In **Doom 3** sind sie allein mit Taschenlampe und Schrotflinte unterwegs. Das Team-Konzept von **Jericho** klingt da wesentlich spannender! Ob die Entwickler es auch für Rätseleinlagen nutzen?

- **GRAFIK** Das finstere **Doom 3** sieht immer noch gut aus. Von **Jericho** sind zwar nur wenige Screenshots zu sehen, aber allein das brillante Gegner-Design lässt hoffen. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob angesichts nur einer Stadt auch die optische Abwechslung gelingt.
- **STORY** Elite-Soldaten rücken gegen das Böse vor – das klingt richtig billig. Doch da Clive Barker auf dem Ideenstuhl sitzt, gibt es unserer Meinung nach keinen Grund zur Sorge. Hohler als **Doom 3** wird es sicher nicht.
- **MEHRSPIELER** Das ist enttäuschend: Für **Clive Barker's Jericho** ist bislang kein Mehrspielermodus vorgesehen! Wir fragen uns warum: Das Teamkonzept ließe doch immerhin einen genialen Koop-Modus zu.

HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC
HAMMERS OF FATE

NEUE FRAKTIONEN,
NEUE HERAUSFORDERUNGEN.
MEHR MACHT,
MEHR MAGIE.

Steig ein in ein spannendes neues Abenteuer in der Welt von Ashan mit dem Hammers of Fate Add-On. Entdecke unbekannte Gebiete, führe die neue Zwergenrasse und abtrünnige Haven-Fraktionen zum Sieg und erfahre neue Wege Heroes of Might & Magic V zu spielen.

PC DVD ROM

VOLLVERSION VON HEROES OF MIGHT AND MAGIC® V ERFORDERLICH

www.mightandmagic.com

NIVAL INTERACTIVE

UBISOFT

©2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US. and/or other countries. Developed by Nival Interactiv

2.

NICHTS WIE WEG Die Flucht nach getaner Arbeit ist ein wichtiges Spielelement: Altair schüttelt Wachen ab und schiebt Passanten beiseite.

Assassin's Creed

Nummer 47, Garrett, Altair. Den Letztgenannten kennen Sie noch nicht. Das ändert sich im nächsten Jahr.

An die Wand gepresst, ergibt der Schatten seiner Kutte einen Schnabel. Hoch droben über den Dächern fällt ihm der Umhang wie zwei angelegte Flügel über die Schultern. Und seine Opfer rafft er mit einem Dolch dahin, der die Form einer Kralle aufweist. Man kommt an Pathos nicht vorbei, will man den Helden dieses Action-Adventures beschreiben. Er heißt Altair, das ist das arabische Wort für Adler, und ist Attentäter. Ein Konkurrent für Nummer 47 (**Hitman**-Serie) und Meisterdieb Garrett (**Thief**-Reihe).

Altairs Aufträge fußen auf drei Säulen: Die Zielperson ausfindig machen, sie eliminieren, zuletzt entkommen – ein bisschen wie **Hitman** im Mittelalter, aber nur ein bisschen. Denn **Assassin's Creed** weist genug Eigenständigkeit auf, um einen Ruck durch das erstarrte Genre der Schleich-Spiele zu schicken. So gibt es drei Städte, die sich im großzügig abgesteckten Storyrahmen bereisen lassen. Darin: Imposante Bauten zum Draufherumklettern und Auftraggeber, die Nebenmissionen anbieten. Helfen Sie einem unterdrückten Bürger und er hilft Ihnen.

Wie im Ballett

Um die Inszenierung der Mordanschläge bemüht sich das Team, das schon die stilistisch berauschenden Neuauflagen von **Prince of Persia** zu verantworten hatte: Ubisoft Montreal. Es gibt atemberaubende Kameraeinstellungen, zirkusreife Verrenkungen in Zeitlupe, mit poetischer Liebe zum Tod ausgeführte Bluttaten. Alles soll direkt und physikalisch eindringlich sein. Bedeutet: Wenn Klingen aufeinanderkrachen, kümmern sich die 4.000 Animationsstufen Altairs um dessen imposante Haltung. Körpern misst **Assassin's Creed** große Bedeutung bei: Bis zu 60 Nichtspielercharaktere können den Bildschirm füllen, dadurch entsteht das rege Treiben, das man von einer Großstadt erwartet. Jede dieser Figuren soll entsprechend reagieren, wenn sich ein Mörder unter ihnen zu erkennen gibt. Manche zeigen Panik, andere Mut, dem Übeltäter die Stirn zu bieten. Derlei Reaktionen sollten Sie bei der Ausübung Ihres Berufes einplanen. Aus einem Menschenkreis, der sich um den gerade erst Niedergestochenen bildet, lässt sich schließlich nur schwer ausbrechen ... (tw)

Entwickler: Ubisoft Montreal
Anbieter: Ubisoft
Termin: Mitte 2007

... im Vergleich mit

Hitman: Blood Money

- **EPOCHE** **Blood Money** spielt in der Gegenwart, **Assassin's Creed** im Mittelalter zu jener Zeit, als die Gilde der Assassinen entstanden ist. Historisches mixt das Spiel mit Dazugedichtetem.
- **AKROBATIK** Der Hitman ist ein Klotz im Gegensatz zu Altair, dem Auftragskiller aus **Assassin's Creed**: Er turnt über Häuserdächer, kraxelt an Wänden und schwingt ausladend seine Klinge.
- **FREIES SPIEL** **Blood Money** ist in Missionen unterteilt, **Assassin's Creed** lässt Freiheiten beim Erkunden dreier großer Städte, optionale Quests inklusive.
- **GEWALT** **Blood Money** ist ein Spiel für Erwachsene. Auch **Assassin's Creed** wird Zartbesaitete verstören: Die Entwickler kündigen hochstilisierte Gewaltszenen an.
- **VERKLEIDUNGEN** **Assassin's Creed** wird kein Kostümball, das lässt sich aus den bislang bekannten Fakten herausziehen. Altair verlässt sich stark auf seine Fähigkeiten, keine Aufmerksamkeit zu erregen.

FRITZ! DSL

FRITZ! WLAN

Vorteile auf einen Blick:

- USB-Stick für kabellose WLAN-Verbindungen
- WLAN mit bis zu 125 MBit/s (802.11g++); kompatibel zu 54/11 MBit/s (11g/11b)
- Bis zu 35% schnellere Datenübertragung mit 802.11g++
- Sichere Funkverbindungen mit WPA2, WPA, WEP
- Stick & Surf: Sicheres WLAN-Netz ohne Konfiguration; ideal abgestimmt auf FRITZ!Box Produkte mit USB-Zubehör-Anschluss
- NEU Stick & Surf 2: automatische Selbstinstallation (Windows XP mit Service Pack 2)
- NEU Extrem kompakt (10g Gewicht, 53 mm Länge)

FRITZ!WLAN USB Stick

€ 49,- unverbindl. Preisempfehlung inkl. MwSt.

Drahtlos auf Draht

Kabellos und sicher surfen mit FRITZ!WLAN USB Stick

Klein, schnell, schlau – das ist der neue FRITZ!WLAN USB Stick. Als leistungsfähiger WLAN-Adapter verbindet FRITZ!WLAN USB Stick Ihren Computer sicher und komfortabel mit Ihrer FRITZ!Box WLAN, einem beliebigen anderen WLAN-Router, der den Standard IEEE 802.11b/g unterstützt oder weiteren FRITZ!WLAN USB Sticks.

Dank kompakter Form, besonders einfacher Installation und quasi unknackbarer WPA2-Funkverschlüsselung ist der FRITZ!WLAN USB Stick beim kabellosen Surfvergnügen schwer auf Draht. Ganz nebenbei auch deshalb, weil Sie mit dem WLAN-Modus 802.11g++ (125 MBit/s) Ihre Daten netto bis zu 35% schneller durch die Luft schicken oder aus dem Äther saugen können.

Im Team mit aktuellen FRITZ!Box Produkten profitieren Sie zusätzlich von der neuen AVM Stick & Surf-Technologie. Damit ist die Einrichtung eines hochsicheren WLAN-Netzes so einfach wie noch nie: FRITZ!WLAN USB Stick mit dem optionalen USB-Zubehör-Anschluss von FRITZ!Box WLAN verbinden, einige Sekunden warten, FRITZ!WLAN USB Stick an Ihren Rechner anschließen, fertig! Ihre WLAN-Verbindung ist ohne weitere Konfiguration sicher verschlüsselt.

Sie wollen auch so unkompliziert und sicher kabellos über WLAN surfen, mailen, vernetzen? Dann fragen Sie einfach im guten Fachhandel und überall, wo es Computer gibt, nach dem FRITZ!WLAN USB Stick oder informieren Sie sich unter www.avm.de/fritzwlan_usb_stick

Computer Bild 9/2006 Test-Sieger
FRITZ!WLAN USB Stick

FRITZ!Box WLAN 3070 zusammen mit FRITZ!WLAN USB Stick
Computer Bild Spiele Testsieger
Ausgabe 2/2006

www.avm.de

HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY ...

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, info@avm.de

950/06

3.

HARTER WEG In der Rolle von Dick Marcinko bekommen Sie es mit etlichen, taktisch vorgehenden Gegnern zu tun.

AUTHENTISCH Der Entwickler legt viel Wert darauf, Sie in einer lebensechten Umwelt agieren zu lassen. Hinterhöfe wie dieser sind somit kein seltenes Szenario.

HÜBSCH Dank der **Unreal**-Engine 3 ist das Spiel grafisch sehr ansehnlich, wie man an diesem brennenden Wrack gut erkennt.

Rogue Warrior

Spezialeinheit in den Fängen eines überraschenden Krieges: Mit der richtigen Taktik bringen Sie Ihre Jungs in Sicherheit.

Die amerikanischen Navy SEALS zählen zu den bekanntesten Spezialeinheiten der Welt. Im kommenden Taktik-Shooter **Rogue Warrior** schlüpfen Sie in die Rolle eines der Spezialisten, Dick Marcinko. Dieser führt einen Zug von Soldaten in Nordkorea – mit dem Auftrag herauszufinden, ob wirklich eine atomare Bedrohung von dem kommunistischen Staat ausgeht. Als ein Krieg ausbricht, sitzen Sie und Ihre Jungs hinter feindlichen Linien fest. Ohne weitere Unterstützung müssen Sie sich nun ins sichere Südkorea durchkämpfen. So viel zur Story.

Realismus pur

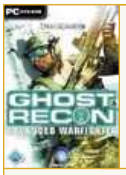
Auf Ihrer Flucht in die Sicherheit wird Ihnen das auf der **Unreal**-Engine 3 basierende Spiel einiges abverlangen, da es nicht mit stupidem Geballer getan ist. Die Entwickler der Zombie Studios versprechen gewaltige Levels, die aneinander angrenzen. Dank spielerischer Freiheit dürfen Sie selbst entscheiden, wie Sie gestellte Aufgaben lösen und Ihre Ziele erfüllen. Daneben treffen Sie auf Gegner, die realistisch auf Ihr Handeln reagieren und sich auch im Kampf authentisch verhalten - die computergesteuerten Charaktere sollen als Team funktionieren und sich gegenseitig unterstützen.

Aber nicht nur für Einzelkämpfer haben die Entwickler ein pralles Marschgepäck geschnürt. Auch Mehrspieler-Rambos bekommen einiges geboten. Insgesamt stehen zehn Spielmodi bereit. Mit einem einfach zu bedienenden Editor erstellen Sie für Ihren Einsatz immer neue Karten. Dazu wählen die beiden antretenden Teams lediglich aus vorgegebenen Bausteinen, die dann zu einem Level zusammengebastelt werden. So sind theoretisch etwa 200 Einsatzorte möglich, die zudem noch als Nacht- oder Tag-Mission gespielt werden dürfen. Zusätzlich zu den Kämpfen gegen menschliche Gegner arbeiten die Entwickler an einem speziellen kooperativen Modus. Bei diesem spielen Sie Kampagnen mit bis zu vier Mitstreitern. Clou an der Sache: Jeder Spieler hat jederzeit die Möglichkeit, sich dem Spiel anzuschließen beziehungsweise auszusteigen. Dadurch finden Sie über das Internet schnell Gefährten für Ihr Team.

Rogue Warrior, das auf den Büchern des ehemligen SEALS Richard „Dick" Marcinko basiert, erscheint voraussichtlich im Herbst 2007. (web)

Entwickler: Zombie Studios
Anbieter: Bethesda Softworks
Termin: 2007

... im Vergleich mit



Ghost Recon: Advanced Warfighter

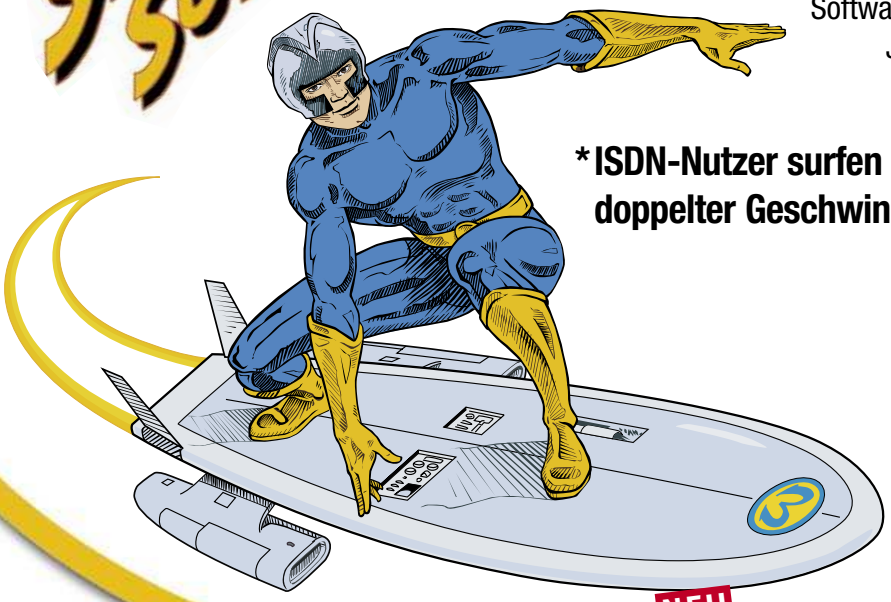
- **LEVELS** In **Ghost Recon** kämpfen Sie sich durch Mexiko-Stadt, die frei begehbar ist. Für **Rogue Warrior** versprechen die Entwickler riesige Levels, die aneinander grenzen.
- **TAKTIK-KOMPONENTE** **Rogue Warrior** ist ein teambasierter Taktik-Shooter, bei dem Sie Ihre Ziele eigenständig erfüllen. In **Ghost Recon** kommandieren Sie ein Team, dem Sie per Satellitenkarte Befehlsketten weitergeben.
- **MULTIPLAYER** Hier bietet **Ghost Recon** den Vorherrschaftsmodus sowie einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler. **Rogue Warrior** wird auch einen kooperativen Teil beinhalten. Dazu gibt es zehn weitere Mehrspielermodi.
- **WAFFEN** **Ghost Recon** setzt neben aktuellen Waffen auf Prototypen. **Rogue Warrior** bedient sich der Waffen, die gegenwärtig in Gebrauch sind. Diese sind originalgetreu ins Spiel integriert.
- **HINTERGRUND** Im Gegensatz zu **Ghost Recon** basiert **Rogue Warrior** auf echtem politischen Hintergrund für die fiktive Story.

JETZT DOPPELT SO SCHNELL SURFEN!*

Sie surfen analog oder mit ISDN? Über AOL, T-Online, Arcor etc.? Oder Sie nutzen einen Internet-by-Call-Anbieter?

SMART SURFER

Dann können Sie mit der kostenlosen WEB.DE SmartSurfer Software ganz einfach sparen: Jetzt downloaden unter: www.smartsurfer.de



***ISDN-Nutzer surfen mit doppelter Geschwindigkeit**

Mit Modem oder ISDN supergünstig surfen und

bis zu 70%

Onlinekosten sparen!

NEU

Stand: 19.10.2006

TÜV Zertifizierte Einwahlsoftware

- Aktuelle Tarife
- Geprüfte Anbieterauswahl
- Sicherer Verbindungsaufbau

- **IMMER GÜNSTIG:** Bei jeder Einwahl ins Internet zeigt Ihnen der WEB.DE SmartSurfer aus hunderten von Internet-by-Call-Tarifen diejenigen an, die gerade besonders günstig sind. Einfach gewünschten Tarif anklicken und lossurfen!
- **IMMER AKTUELL:** Alle Tarife immer auf dem neuesten Stand dank automatischer Online-Aktualisierung.
- **FREIHEIT:** Keine Vertragsbindung! Keine Grundgebühr! Kein Providerwechsler nötig! Abrechnung bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung!
- **SICHERHEIT:** Integrierter Dialer-Schutz!

JETZT VON DER HEFT-CD STARTEN. ODER KOSTENLOS DOWNLOADEN UNTER WWW.SMARTSURFER.DE

SEGELN FÜR DEUTSCHLAND
32nd AMERICA'S CUP
UNITED INTERNET TEAM GERMANY
WEB.DE ist offizieller Sponsor der Deutschen Kampagne

Member of united internet

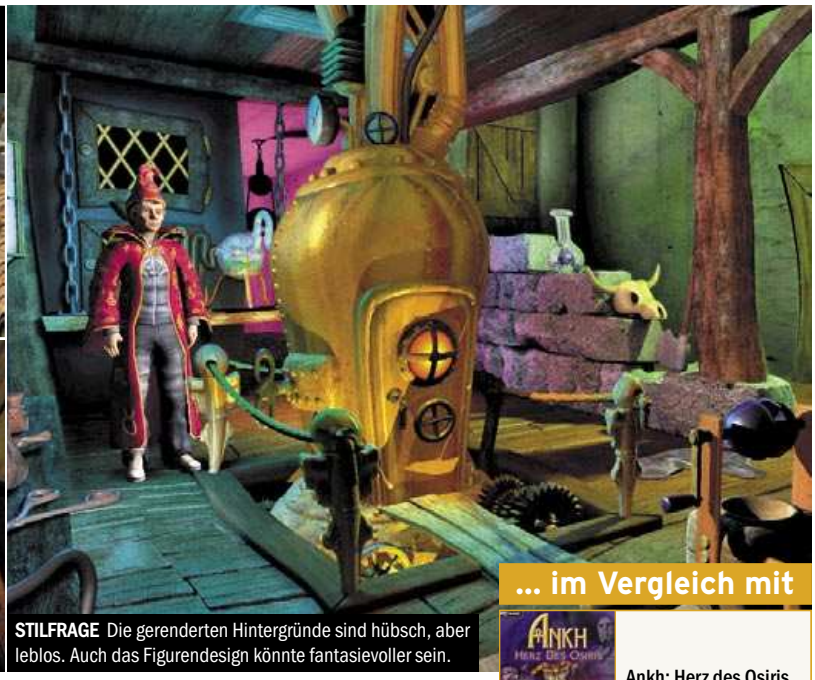
SUCHE | EMAIL & CO. | SHOPPING | NACHRICHTEN | PORTAL

WEB.DE

4.

ZICKE Rotkäppchen – hier zu sehen auf dem Skateboard – ist eine vorlaute, blöde Kuh.

SCHLAGFERTIG Die Freundlichkeit dieser alten Dame hält nicht lange an. Typisch Simon!



STILFRAGE Die gerenderten Hintergründe sind hübsch, aber leblos. Auch das Figurendesign könnte fantasievoller sein.

Simon the Sorcerer

Chaos ist das halbe Leben | Ein deutsches Team reanimiert das kultige Adventure. Ist das nun mutig oder töricht?

Während unsere jungen Leser sicherlich hin und wieder von **Monkey Island** oder **Day of the Tentacle** gehört haben, ist die **Simon the Sorcerer**-Reihe vielen mittlerweile kein Begriff mehr. Der dritte Teil ist schuld daran – werfen Sie mal einen Blick in den Extrakasten unten auf dieser Seite.

Nachdem Simon Woodroffe, Erfinder der **Simon the Sorcerer**-Spiele, kein Interesse an der Entwicklung eines vierten Teils zeigte, trat er die Lizenz an den deutschen Entwickler Silver Style (**The Fall**) ab. Proteste der Fangemeinde wurden laut – kann ein **Simon**-Spiel überhaupt ohne Woodroofs Mitarbeit funktionieren? Viele Gerüchte später veröffentlichte RTL ein Interview mit Simon Woodroffe und seinem Vater Mike: Offenbar sind die Wogen des Streits nun geglättet, denn angeblich wirken nun beide in beratender Funktion am Entwicklungsprozess mit.

Im Märchenland

So wie **Simon the Sorcerer 1** und **2** ist auch der vierte Teil ein klassisches Point&Click-Adventure, jetzt aber mit gerenderten Hintergrundgrafiken und dreidimensionalen Spielfiguren. Simon reist abermals per Kleiderschrank – das ist sein Dimensionstor – in ein Land der Sagen und Fabeln. Natürlich nur, um dort reichlich dumme Sprüche abzulassen und nebenbei die Welt zu retten. Während er dort auf lieb gewonnene alte Bekannte wie den knuffigen Sumpfling oder Simons Mentor Calypso (diesmal als demenzkranker Zombie) trifft, muss er sich neben zahlreichen Märchenfiguren auch mit einem nervigen Doppelgänger herumschlagen. Ob das Spiel gut wird? Das hängt von den Autoren, Rätseldesignern und Synchronsprechern ab. (fs)

Entwickler: Silver Style Entertainment
Anbieter: RTL Enterprises
Termin: 9. Februar 2007

... im Vergleich mit

Ankh: Herz des Osiris

- **HUMOR** **Simon the Sorcerer** ist berühmt dafür, Märchen und Fantasy-Geschichten zu parodieren – ob der Charme der Vorgänger erreicht wird, lässt sich derzeit noch nicht sagen. **Ankh** dagegen ist ein witziges, aber auch sehr braves Spiel.
- **GRAFIK** Der Stil von **Simon** ist etwas gewöhnungsbedürftig – das komplett dreidimensionale **Ankh** wirkt (noch) etwas stimmiger.
- **STEUERUNG** Beide Titel lassen sich unkompliziert mit der Maus bedienen. Was **Simon 4** noch fehlt, ist eine Bezeichnung der einzelnen Hotspots und die Möglichkeit, Locations per Doppelklick schnell zu verlassen.
- **SOUND** **Ankh** setzt auf gut gelaunte Sprecher und stimmige Musik. Die **Simon**-Reihe ist vor allem wegen der hervorragenden Sprachausgabe hierzulande beliebt. Ob das auch diesmal wieder gelingt?
- **RÄTSEL** **Ankh** ist etwas zu leicht. Hier könnte sich **Simon 4** deutlich abheben.

Die Vorgänger von Simon the Sorcerer 4 in der Übersicht

Die einst sehr beliebte Adventure-Reihe ist mittlerweile etwas in Vergessenheit geraten. Wir frischen Ihr Gedächtnis auf!

Erscheinungsjahr: 1993
Test: 13/93
Wertung: 84

Simon the Sorcerer 1

Der Klassiker zieht die Märchen- und Fabelwelt durch den Kakao und bietet neben niedlicher Comic-Grafik eine gute deutsche Sprachausgabe (nur CD-Version).

Erscheinungsjahr: 1995
Test: 09/95
Wertung: 90

Simon the Sorcerer 2

Im Nachfolger ist Simon deutlich bissiger und frecher. Witzige Auftritte beliebter Charaktere und ein größerer Umfang machten das Spiel zum Genre-Highlight.

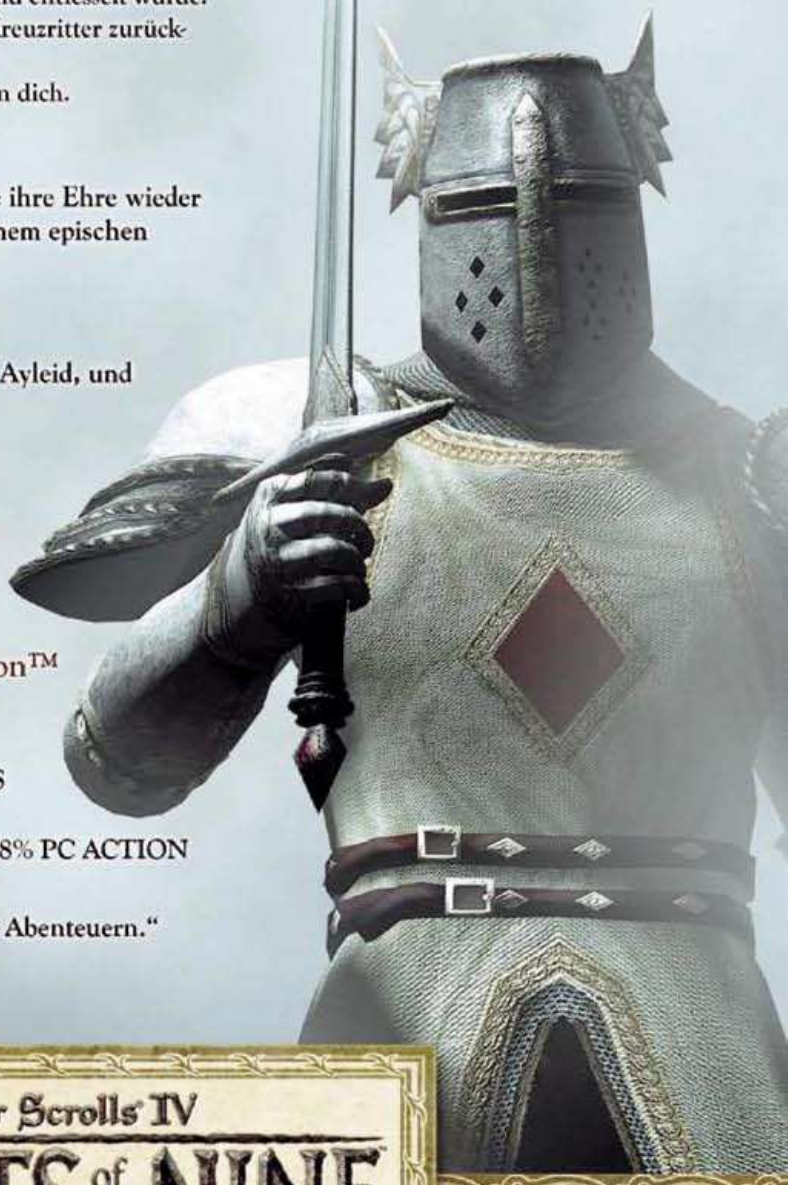
Erscheinungsjahr: 2002
Test: 07/02
Wertung: 69

Simon the Sorcerer 3D

Der dritte Teil war eigentlich ein klassisches 2D-Adventure, wurde aber eilig in grässliche 3D-Grafik umgestrickt. Trotz reichlich Humor kein gutes Spiel.

DIE GÖTTER HABEN TAMRIEL AUFGEGEBEN.

Ein gefallener König wurde aus der Dunkelheit Oblivions befreit, um Rache an den Göttern zu üben die ihn einst verbannten. Nur ein Meister mit reinem Herzen kann das unsagbar Böse überwinden, welches im Land entfesselt wurde. Du musst dem Ruf folgen, die alten Relikte der göttlichen Kreuzritter zurückgewinnen und den Ruhm der Neun wieder herstellen.
Neue Dungeons, Charaktere, Quests und Mysterien erwarten dich.



• Beginne in einer neuen Fraktion

Die Knights of the Nine galten als verschwunden. Stelle ihre Ehre wieder her, indem du die entlegenen Gebiete von Cyrodill in einem epischen Abenteuer durchquerst.

• Bekämpfe neue Feinde

Begegne Umaril. dem antiken Hexenmeister-König von Ayleid, und seinen Lakaien, den gefürchteten Auroraner.

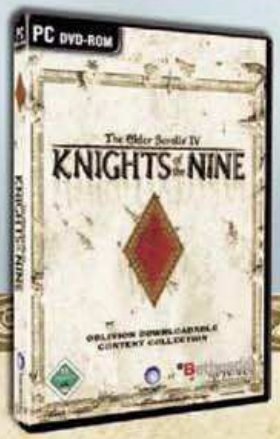
• Entdecke einzigartige Gegenstände

Ein völlig neuartiges Rüstungsset und neue Waffen mit einzigartigen Kräften liegen zum Greifen nah...solltest du dich als würdig erweisen.

Neue Zusatzinhalte für das hochgelobte Oblivion™

"Rollenspiel-Highlight des Jahres. (...) Kein Rollenspiel sieht derzeit so gut aus wie Oblivion." 91% - PC GAMES

" Oblivion ist das beste Offline-Rollenspiel seit Jahren." 88% PC ACTION



„Prächtig, gewaltig, vollgestopft mit Abenteuern."
90% GAMESTAR

The Elder Scrolls IV
KNIGHTS of the NINE

Downloadable Content Collection for Oblivion™

PC DVD-ROM

BETHESDA GAME STUDIOS

Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

UBISOFT

The Elder Scrolls® IV: Knights of the Nine™ (Oblivion™ Downloadable Content Collection) © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The Elder Scrolls, Knights of the Nine, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2005 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System © 1999-2005 Telekinesys Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2005 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved.

5.

SCHLAGABTAUSCH In Mehrspielerrennen sind mehr denn je exakte Streckenkenntnisse gefragt, wollen Sie am Ende Erster sein.

Trackmania United

Arcade-Fans mit Straßenbauambitionen freuen sich ein Loch in den Winterreifen, denn bald rasen sie wieder.

Halsbrecherische Geschwindigkeit und spektakuläre Strecken mit wahnwitzige Stunteinlagen haben die **Trackmania**-Serie bislang ausgemacht. Im nächsten Jahr möchte Nadeo die Reihe einen Schritt weiterbringen und vereint mit **Trackmania United** die drei bislang erschienenen Titel.

Vereinte Nationen

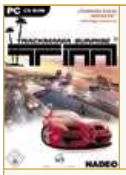
Die Entwickler haben sich als Ziel gesetzt, Spieler rund um den Globus zu vernetzen. Das fängt schon im Einzelspielerpart an, Voraussetzung: es besteht eine Verbindung zum Internet. Dann werden die Bestzeiten der jeweiligen Strecke online auf den neuesten Stand gebracht, sodass Sie sich nicht mit dem Computer, sondern mit menschlichen Rennprofis messen. Daneben rufen Sie Bestenlisten für Ihre Stadt ab oder sehen sich die Wiederholungen der Top-Spieler der **Trackmania**-Welt an.

Mit dem integrierten Streckeneditor, der über mehr als 1.000 Bauklötze verfügt, kreieren Sie für sich oder andere immer wieder irrsinnige Strecken mit Loopings, Steilkurven und anderen riskanten Stunt-Stellen. Sie tunen die Fahrzeuge mit dem mitgelieferten Mediatracker-Tool oder laden direkt eigene 3D-Gefährte ins Spiel.

Im Mehrspielerpart erschaffen Sie sich eine eigene Identität im **Trackmania**-Universum. Auf immer neuen Strecken, die mittels Datenleitung auf Ihrem Rechner landen, erkämpfen Sie sich einen Platz auf einer weltweiten Rangliste. Auch neue Rennschlitten bekommen Sie in den Weiten des Netzes. Ein Kalender gibt anstehende Events bekannt. So strebt Nadeo eine dynamische Spielgemeinschaft an, die lange und motivierend an das Rennspiel bindet. (web)

Entwickler: Nadeo
Anbieter: Deep Silver
Termin: 2007

... im Vergleich mit



Trackmania Sunrise

- **SPIELMODI** **Trackmania United** bietet genau wie der Vorgänger drei Einzelspielervarianten, nämlich Race, Plattform und Puzzle, jedoch mit neuen Strecken.
- **EDITOR** Der Streckeneditor wird aufgestockt und bietet nun zusätzliche Bausteine für noch verrücktere Parcours.
- **STRECKEN** Eine genaue Zahl von Pisten gibt es bislang für **Trackmania United** nicht. Es sind aber sieben verschiedene Landschaften bekannt, von der Wüste bis hin zu Schneegebieten.
- **FAHRZEUGE** Zu jeder Landschaft gibt es wie bisher unterschiedliche Fahrzeugtypen, auch die Formel-1-Wagen aus der Version des Electronic Sports World Cup (ESWC) **Trackmania Nations**.
- **MEHRSPIELER** In **Trackmania Sunrise** treten Sie gegen bis zu zwölf Kontrahenten an. **United** gestaltet dies offener. Auch die monatlichen Updates ändern sich: Bei bestehender Internetverbindung sollen ab 2007 täglich neue Inhalte folgen.

KURIOS Loopings wie dieser warten einige auf Sie - und noch abgedrehtere.

GUTER SERVICE Der umfangreichere Editor erlaubt täglich neue Strecken.

Sharkoon

MAXIMALE LEISTUNG

Die Silent Eagle Gehäuselüfter überzeugen durch ihre kraftvolle und effektive Leistungsentfaltung bei gleichzeitig hoher Laufruhe und einer daraus resultierenden absoluten Geräuscharmut

OPTIMIERTES DESIGN

Dank der Oberflächenstruktur eines Golfballes werden Luftverwirbelungen sowie Laufgeräusche reduziert und die Luftfördermenge maximiert. Abgerundete Kanten verbessern den Lufteinstrom, ein robustes Metallgleitlager garantiert eine lange Lebensdauer.

MODELLVIELFALT

Sechs Modelle stehen zur Auswahl: Die Standard-Ausführung mit 80 oder 120 mm Kantenlänge und einer Drehzahl von 1000 oder 2000 U/Min. Oder die LED-Edition als 80 mm Lüfter mit 2000 U/Min und als 120 mm Lüfter mit 1000 U/Min.

SILENT EAGLE

COOL AND SILENT

CUSTOM PC PREMIUM GRADE APPROVED

SCREENFUN PREISTIPP

XtremeChoice Gold Award

DIFKVADEF-DE SAGT ...KAUFTIPP

STORAGE SOLUTIONS | MULTIMEDIA | POWER SUPPLY | CARDREADER | FANS

www.sharkoon.com

TEST

PETRA FRÖHLICH

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Anno 1701
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Anno 1701 im Mehrspielermodus
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Test Drive Unlimited

DIRK GOODING

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Burning Crusade, Medieval 2 und Guitar Hero!!!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Gothic 3 – nach zwei Stunden habe ich aufgehört
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Gears of War und ... Guitar Hero 2!!!

STEFAN WEISS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Neverwinter Nights 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Gothic 3 läuft auf dem Privat-PC mies
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Hellgate: London

OLIVER HAAKE

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Battlefield 2142
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Warhammer: Mark of Chaos
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Warhammer Online

THOMAS WEISS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Neverwinter Nights 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Splinter Cell: Double Agent
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Den zweiten Patch zu Gothic 3

SEBASTIAN THÖING

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Supreme Commander Mehrspieler-Beta
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die Anno-1701-Werbung mit Sky du Mont
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Test Drive Unlimited, Crysis, Stranglehold

FELIX SCHÜTZ

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Psychonauts und Guild Wars Nightfall
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Runaway 2 und Dark Messiah
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Hellgate: London, HL2: Episode 2, Portal

ROBERT HORN

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Armed Assault
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Kein Rainbow Six Vegas diese Ausgabe
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Ein Spiel ohne nervige Bugs

JUSTIN STOLZENBERG

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Die Sims 2: Haustiere
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Tony Tough 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Test Drive Unlimited

ANSGAR STEIDLE

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Medieval 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Armed Assault. Und die G3-Patches.(zu spät, grrr!)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
S.T.A.L.K.E.R. – kommt doch noch vor DNF ;)

MARC BREHME

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Runaway 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Tony Tough 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Simon the Sorcerer 4

RAINER ROSSHIRT

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Age of Empires 3: The Warchiefs
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die Post brachte The Warchiefs zwei Tage zu spät!
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Age of Empires 4 (wie, ist noch nicht angekündigt?)

CHRISTIAN BURTCHEN

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Fahrenheit (ja, Thomas, ich weiß, was du denkst)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Kein Rumfliegen in Aufstieg des Hexenkönigs
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Fahrenheit 2 (immer fest drain glauben)

JURI ANGER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
WoW: The Burning Crusade (Beta)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die Wartezeit auf The Burning Crusade
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Hellgate: London

PATRICK NEEF

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
WoW: The Burning Crusade (was sonst!)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Dark Messiah of Might and Magic
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Portal, Spore, Herr der Ringe Online

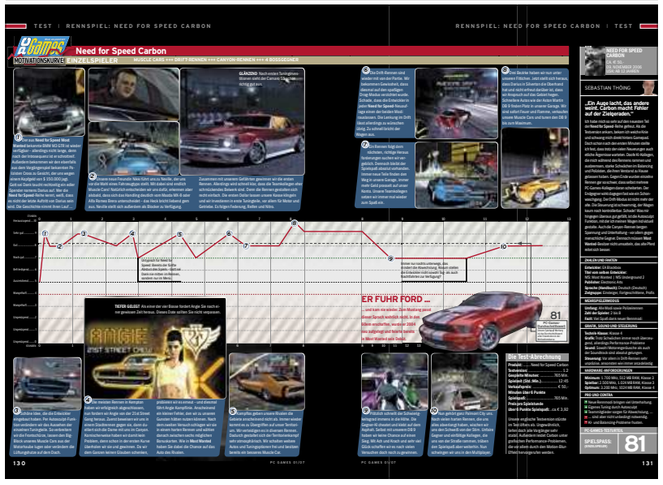
SEBASTIAN WEBER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Company of Heroes und Race: The WTCC Game
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Lieferprobleme meines Internetproviders
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Stranglehold, Bioshock

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende“ Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5

BEISPIEL: COMPANY OF HEROES

KLASSE 4

BEISPIEL: NEVERWINTER NIGHTS 2

KLASSE 3

BEISPIEL: C&C GENERÄLE

KLASSE 2

BEISPIEL: ANNO 1503

KLASSE 1

BEISPIEL: STARCRAFT

BEISPIEL: PREY

BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

BEISPIEL: MAFIA

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

BEISPIEL: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wieder, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005/2006	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Company of Heroes, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Prey, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start“-Button klicken, „Ausführen“ wählen, „Dxdiag“ eintippen und mit „OK“ bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System“ finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige“ erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/ 7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT

PC-GAMES-AWARD

PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.

Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Black & White 2
Company of Heroes
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 07
Prey
Quake 4 (dt.)
X3: Reunion

PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Call of Duty 2
Company of Heroes
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
F.E.A.R.
Far Cry (dt.)
FIFA 07
GT Legends
GTA San Andreas
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 07
Need for Speed Underground 2
NHL 07
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3
World of Warcraft

SCHLEICH DICH Gegner zu überwältigen ist leicht. Einfach anschleichen und die Leertaste drücken, fertig.

LICHT AN! Im Gegensatz zum Vorgänger **Chaos Theory** ist Fisher viel öfter bei Tageslicht unterwegs. Da kommt die Grafik besser zur Geltung.

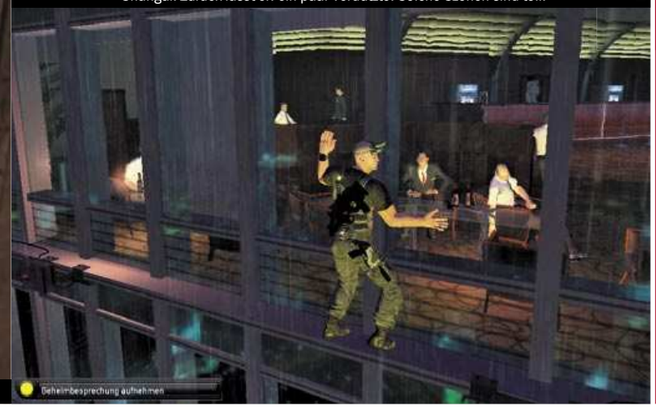
ERWISCHT! Wenn's hart auf hart kommt, fallen schon mal Schüsse.

HEIMLICHTUER An der Seite eines Luxusdampfers kraxelnd, entgeht Fisher dem Sichtfeld der Wachen.

ÜBERREDUNGSKUNST Das Messer bringt festgehaltene Gegner zum Singen. Doch nur selten geben sie wichtige Informationen preis.

PRIMA BALLERINA Der Fisher'sche Spagat hat in **Double Agent** an Bedeutung eingebüßt. Man braucht ihn kein einziges Mal, um weiterzukommen.

GEGEN DIE WAND Sam Fisher schleicht an der Fassade eines Wolkenkratzers in Shangai. Zurück lässt er: ein paar Verdutzte. Solche Szenen sind toll.



Testpolizeiliche Gegenüberstellung

Wie sich Splinter Cell: Double Agent gegenüber seinem Vorgänger schlägt, erfahren Sie aus diesem Vergleich.

	Splinter Cell: Chaos Theory	Splinter Cell: Double Agent
Grafik	Die **Unreal**-Engine war gestern, **Chaos Theory** setzt auf Shader 3.0. Darin enthalten: Parallax Maps, Virtual Displacement Mapping, HDR-Rend... Hallo, sind Sie noch da?	Der Sprung ist nicht mehr so groß wie von Teil 2 auf 3, doch optisch setzt **Double Agent** noch einen drauf: Die Models sehen unfassbar realistisch aus. Was man von manchen Texturen nicht behaupten kann.
Neue Ausrüstung	Fisher beherrscht den Umgang mit dem Messer. Damit lassen sich Gegner lautlos im „Vorbeigehen" erledigen oder bedrohen, um Informationen aus ihnen herauszupressen. Seine neue Pistole kann, auf elektronische Geräte gerichtet, Kurzschlüsse auslösen.	Einige Ziele sind mit einem Stern markiert. Erreicht man diese, wird Ausrüstung freigeschaltet. Etwa EMP-Granaten, Schrotflinten-Upgrades für Sams SC-20K-Gewehr, diverse Granaten und anderer Firlefanz. Eines haben sie alle gemeinsam: Man braucht sie nicht wirklich.
Linearität	Manchmal gibt es Lüftungsschächte, die als Abkürzungen dienen. Aber im Ganzen betrachtet ist **Chaos Theory** geradlinig wie ein Pfeil.	An vier Schlüsselszenen lässt sich die Geschichte beeinflussen. Doch die Auswirkungen finden sich eher im Bereich der Erbsenzählerei.
Helligkeit	Was nützt einem die schönste Grafik, wenn sie so dunkel ist, dass man sie durchs Nachtsichtgerät betrachten muss?	Das Schleichen in der Dunkelheit wurde auf ein erträgliches Maß reduziert. Den Rest der Zeit verbringt Fisher im Hellen.
Umfang	Der Schwierigkeitsgrad ist gegenüber den beiden Vorgängern gesunken. Acht bis zehn Stunden reichen zum Durchspielen.	**Double Agent** stellt niemanden vor große Herausforderungen. Gepaart mit der kurzen Spielzeit von sechs Stunden ist das eine Enttäuschung.
Fazit	**Chaos Theory** wärmt zum dritten Mal das alte Spielprinzip vom Schleichen und Lauern auf, verpackt es aber in moderne Grafik. Wer das mag, erlebt ein intensives Abenteuer.	Wenig wurde am Spielprinzip gedreht, das Doppelagenten-Feature ist kein großer Wurf. Ein gutes Spiel bleibt **Double Agent** trotzdem. Mehr wäre drin, gäbe es die KI-Bugs nicht.

AUF DVD
- Video
- Demo

Splinter Cell

Double Agent | Man konnte meinen, in Teil 4 würden die Karten neu gemischt. Nun stellt sich heraus, dass Fisher bloß eine andere Frisur hat.

Anders sollte es werden. Nichtlinear mit alternativen Enden. Darin ein Sam Fisher, wie man ihn nicht kennt. Gebeutelt vom Tod seiner Tochter. Und selbstmörderisch im Umgang mit sich selbst, weil er nichts mehr zu verlieren hat.

Aus dieser spannenden Vorlage haben die Entwickler gemacht: wenig. **Double Agent** ist ein gutes Spiel geworden, aber eines, dessen Potenzial brachliegt. Ja, es gibt alternative Spielweisen, nur wirken sie sich kaum auf den Ablauf aus. Ja, Fisher erscheint wie ein Verbitterter, bloß nicht länger als für fünf Sekunden. Ja, er begibt sich in Lebensgefahr, aber das hat er vorher auch getan. Der mutmaßlich neue Anstrich: nicht mehr als ein Farbklecks. Die auffälligste Änderung ist, was der Hauptdarsteller auf dem Kopf trägt: einen neuen Kurzhaarschnitt.

Ethisches Dilemma

Double Agent wäre prädestiniert für einen Sam Fisher, der nach dem Verlust seiner Tochter an sich zweifelt und verzweifelt. Kurz beschwört eine Zwischensequenz die Ahnung eines Autos, das viel zu schnell herankommt, und die eines Mädchens, das viel zu langsam reagiert. Doch statt diesen Storyzweig weiterzuführen, lässt ihn das Spiel gleich wieder fallen und geht gewohnte Bahnen: Es erwarten Sie zehn Schleichmissionen nach altem Muster.

Manchmal, selten, erlebt man aber Szenen von unerhörter Spannung. Eine davon beginnt nach etwa einer Stunde Spielzeit. Emile ist der Anführer der John-Brown-Armee (JBA), einer kriminellen Vereinigung, die Großes plant. Er fordert einen Vertrauensbeweis von Fisher, drückt ihm eine Pistole in die Hand und verlangt, dass er einen Gefangenen tötet. Der kniet am Boden, Klebeband über dem Mund, weit aufgerissene Augen, panische Laute ausstoßend. Dann rutscht die Perspektive hinein in Fisher, und jede Distanz zwischen ihm und dem Spieler verschwindet. Das Fadenkreuz erscheint auf dem Anvisierten als Zeichen, dass man nun die Kontrolle hat über Leben und Tod. Man selbst muss schlucken: **Double Agent** macht einem die Tragweite eines betätigten Abzugs bewusst.

Erinnern Sie sich übrigens an **Pandora Tomorrow**, den zweiten und nach Meinung des Verfassers dieser Zeilen besten **Splinter Cell**-Teils? Auch darin kommt Fisher in ethische Zwickmühlen, bei denen die Missionsziele der Auftraggeber der NSA (National Security Agency) mit der zu wahrenden Tarnung kollidieren. So neu ist die Idee also nicht.

Es werde Licht

Ernst nehmen konnte man Sam Fisher nie: Drei leuchtende Punkte auf der Stirn und keiner sieht's, alles klar. **Chaos Theory** trieb die Sache mit der Dunkelheit aber ins komplett Lächerliche. Da waren selbst hochtechnisierte Bürogebäude dunkel wie Maulwurfhöhlen. Wie sollen Gauner Weltherrschaftspläne schmieden, wenn sie die eigene Hand vor Augen nicht sehen? **Double Agent** nimmt Abstand von derlei Albernheiten, sobald man den Schock der ersten Mission überwunden hat: Da schleicht man durch eine computerisierte Raketenbasis, bei der offenbar die Lichtschalter vergessen wurden. Das Terror-Hauptquartier in New York, das Gefängnis, der Luxusdampfer auf dem Meer, der Kongo – all das ist meist angenehm hell, das Nachtsichtgerät mit dem ekelhaften Grünstich brauchen Sie selten.

An der Mechanik des Schleichens wurde sanft geschraubt. Verschwunden ist die Lautstärkeanzeige, stattdessen gibt es einen Punkt an Fishers Anzug. Leuchtet der in Grün, ist die Spielfigur unentdeckt. Gelb bedeutet, dass man Gefahr läuft, erkannt zu werden. Bei Rot fliegt die Tarnung auf. Ob die Gegner etwas bemerken, darauf weist auch ein akustisches Signal hin: Es erklingt ein metallischer Ton, der sich anhört, als sei er auf der Klaviatur gespannter Nerven gespielt. Das ist hübsch gemacht und fördert die Spannung.

KI wie „Keine Intelligenz"

Die Feinde verhalten sich genauso bescheuert wie im Vorgänger. Noch immer kann man ihnen auf beziehungsweise vor der Nase herumtanzen und dabei die Hoffnung hegen, dass das gut geht. Und die Hoffnung ist berechtigt. Beim Test ließ sich auch beobachten, wie sich patrouillierende Wachen in der Level-Geometrie verheddern und gegen Hindernisse laufen, als wären diese nicht vorhanden. Manchmal bleiben sie vor Wänden stehen und starren vor sich hin. Hören sie ein Geräusch, gehen sie der Herkunft auf die Spur, was nichts anderes heißt, als dass sie mit Zielstrebigkeit in ihr Verderben laufen. Man kann sie umkreisen und ausknocken.

Wird Fisher erwischt, eröffnen die Gegner meist das Feuer. Wenige Kugeln genügen fürs Spielende, hier zeigt **Double Agent** gewohnt viel Realismus. Die Lebensenergie der Vorgänger wurde zugunsten der Methode abgeschafft, die auch **Call of Duty 2** anwendet: Treffer entziehen dem Bild die Farbe, irgendwann fällt die Spielfigur um und steht nicht mehr auf. Schaffen Sie es jedoch, rechtzeitig hinter die nächste Deckung zu hechten, heilen Verletzungen von allein.

Am besten ist freilich, Sie lassen sich gar nicht erst fangen. Hierzu gibt es eine Reihe moderner Hilfsmittel, die schon die Vorgänger enthielten. Vieles davon ist überflüssiger High-Tech-Schnickschnack, dessen Benutzung mehr Arbeit bereitet als der Verzicht darauf. Die Missionen lassen sich lösen, ohne auch nur eine Lichtquelle auszuschießen. Wenn Sie bei der abschließenden Agentenbewertung 100 Prozent erreichen wollen, dann kann der

Der Spion, der aus dem Knast kam

Fisher wurde eine kriminelle Vergangenheit angedichtet, damit er ins Gefängnis kommt und dort Kontakte zu Terroristen knüpfen kann. Als er ihnen zur Flucht verhilft, bieten sie ihm eine Karriere als Handlanger an. Weiterhin ist er für die NSA tätig. Dadurch kommt es zu folgenden Situationen:

ABGEHANGEN UND ABGEHÖRT Die Terroristen treffen sich zur Lagebesprechung, Fisher klebt derweil an einem Deckenrohr und hört mit. Da wird sich die NSA freuen.

HINTERTÜRCHEN Während Enrica arbeitet, schleicht sich Fisher an ihren PC heran und lädt geheime Informationen runter. Dadurch wächst das NSA-Vertrauen.

ordnungsgemäße Einsatz des optischen Kabels vor dem Öffnen einer Tür aber nicht schaden.

Der schmale Grat

Viermal ist Fisher im Hauptquartier der JBA zugegen. Diese Missionen sind – einerseits – gut, weil sie spielerische Freiheiten lassen und das Gefühl vermitteln, etwas Brandgefährliches zu tun. Es geht um die Balance zwischen vorgetäuschter Loyalität und Gesetzestreue. In einigen Arealen darf sich Fisher aufhalten, dort spaziert er in gespielter Ruhe durch die Gänge, lehnt sich gar lässig an die Wände, wenn Sie die Tasten loslassen. Gelangt er jedoch in einen Sperrbezirk, und die Aufgaben, die ihm die NSA stellt, erfordern das, dann zieht er sofort den Kopf ein und bewegt sich wie jemand, der nicht gesehen werden darf. Durchsuchte Aktenschränke, aufgezeichnete Fingerabdrücke, hochgeladene Trojaner – all das lässt den Vertrauenswert der NSA ansteigen. Wird Frischer auf fisher Tat ertappt – pardon, umgekehrt –, sinkt hingegen der JBA-Wert. Erreicht einer der beiden Balken null, ist das Spiel gelaufen. Deswegen ist es eine gute Idee, die Parteien zu bedienen. Etwa, indem Sie Fisher die Leiche eines Piloten entsorgen lassen (JBA-Bonus) und anschließend den Zündmechanismus einer Bombe manipulieren (NSA-Bonus).

Solche Missionen sind – andererseits – aber auch schlecht, weil sie unter Zeitdruck stattfinden und mit einem verwirrenden Leveldesign aufwarten – zwei Dinge, die sich nicht vertragen. Oft hat man keinen Schimmer, welcher Weg der richtige ist. Die Karte, die sich mit Druck auf „F1“ zuschalten lässt, zerbombt die letzten Reste Orientierung: Sie zeigt dreidimensionale Gebilde in grüner Neonfarbe, überlappend, voller Konturen, ein Mausklick schaltet die Räume durch, eine freie Kamera fehlt. Wer sich diese Karte ausgedacht hat, der wollte ihre Betrachter zur Verzweiflung treiben.

Insgesamt enttäuschend

Seit vier Spielen schafft es **Splinter Cell** nicht, eine Geschichte zu erzählen. Die Tatsache, dass Fisher ein Doppelagent ist, spielt selten eine Rolle. Charaktere bleiben flach und leblos, der Held erweist sich als seltsam wortkarg, Auftraggeber Lambert hat kein Profil, Enrica, die einzige Frau im Spiel, versinkt bis zum Hals in Bedeutungslosigkeit. Einzig Emile glückt es, durch seine widerwärtige Kaltblütigkeit Emotionen im Spieler zu wecken. Bloß macht eine Figur noch keine gute Story. Eine solche hätte **Double Agent**, das seinen Reiz aus Fishers Gratwanderung zu beziehen versucht, gut getan. Erschwerend hinzu kommen einige Bugs (Steuerungsprobleme, Abstürze) und eine unsaubere Technik: Auf manchen Rechnern lief die Testversion zeitweise in Zeitlupe – auch mit Patch. (tw)

EIN GANZER KERL

Der Blick wachsam, die Muskeln gestählt – Fisher ist in Topform. Die SCX-Grafik-Engine setzt seine körperlichen Vorzüge realistisch in Szene. Es gibt derzeit kein Spiel, in dem die Figuren besser aussehen als in Double Agent.

Fein getunt: Der Mehrspielermodus ist um Nuancen besser

Wieder gibt es kooperative und kompetitive Mehrspielermissionen. Beide sind besser denn je.

Der Spion

Als Spion können Sie kooperative Aufträge bestreiten. Statt nur vier Missionen wie im Vorgänger gibt es 18, die zudem noch deutlich besser ausgearbeitet sind. Auf den kompetitiven Karten – es gibt derer zehn – erlaubt **Double Agent** den Einsatz von Upsilon-Bots in drei Schwierigkeitsstufen. Die Steuerung von Spionen übernimmt der Computer aber nicht – es wäre ihm wohl zu kompliziert. Apropos Steuerung: Die Handhabe der Agenten ist geschmeidiger und rasanter als in **Chaos Theory**. Dadurch gewinnen Partien an Fahrt.

Der Upsilon-Söldner

Söldnern fällt die Bewachung des Gebiets zu, das die Spione infiltrieren sollen. Sie tragen als einzige der beiden Fraktionen Schusswaffen, folglich gehen Sie in der Egoperspektive auf Agentenjagd. Schön: Waren die Karten im Vorgänger auf maximal zwei Spieler pro Seite beschränkt, sind die Schauplätze in **Double Agent** für maximal sechs Teilnehmer gemacht und entsprechend komplexer. Die umfangreicheren Areale bedürfen aber einer Freischaltung, indem man sich einen bestimmten Rang erspielt. Fein!

PC Games – Wissen, was gespielt wird

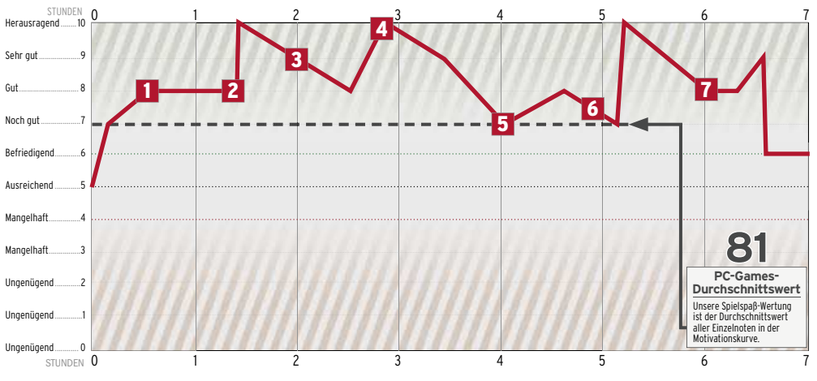
Splinter Cell: Double Agent

MOTIVATIONSKURVE | EINZELSPIELER | 10 LEVELS +++ 2 MEHRSPIELERMODI

1 Fisher bricht aus dem Gefängnis aus – untypisch für **Splinter Cell**, aber gut. Seine Motivation bleibt jedoch größtenteils im Verborgenen. Die anfänglichen Zwischensequenzen laufen zu schnell ab, um Dinge zu verstehen.

2 Tötet Fisher den Gefangenen, verscherzt er es sich mit seinem Auftraggeber. Verschont er ihn, vertrauen ihm die Terroristen weniger. Solche Entscheidungen zu treffen schafft Spannung. Doch die Auswirkungen sind marginal.

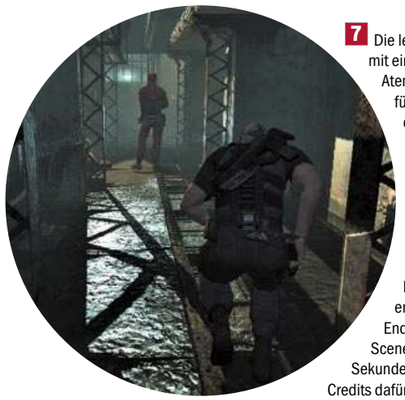
3 Im Ochotskischen Meer geht Fisher auf Tauchgang. Das ist eine nette Abwechslung zum Schleichen an Land. Auffallend ist jedoch die Grafik, die hier weitaus schlechter aussieht als auf Bildern von Ubisoft.



4 Unten wimmeln die Autos, am Himmel strahlt die Skyline, dazwischen explodieren Silvesterraketen – was für ein Anblick. Bug-Alarm: Der Safe in Shanghai lässt sich nur durch gleichzeitiges Drücken der Richtungstasten öffnen.

5 Im Hauptquartier der Terroristen soll Fisher einerseits Aufträge für die Bösewichte erledigen, andererseits aber Informationen für die NSA beschaffen. Das unübersichtliche Leveldesign erschwert diese Aufgaben.

6 Fisher unterhält sich verdeckt mit Auftraggeber Lambert. Von diesen Zwischensequenzen gibt es viel zu wenige, als Folge leidet die Story. Auch die Charaktere bleiben bis zum Ende langweilig und uninteressant.

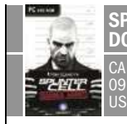


7 Die letzte Mission beginnt mit einer Szene, die den Atem stocken lässt. Nur führt **Double Agent** diese Szene nicht in letzter Konsequenz zu Ende: Wie man sich auch entscheidet, auf die Geschichte haben Ihre Aktionen keinen großartigen Einfluss. Noch enttäuschender ist die Endsequenz: Die Cut-Scene dauert nur wenige Sekunden, die folgenden End Credits dafür viele Minuten.

Die Test-Abrechnung

Produkt: Splinter Cell: Double Agent
Testversion: 1.01
Gespielte Minuten: 393 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 6:33
Verkaufspreis: € 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: 392 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: Ca.€ 7,65,-

Nein, die Spielzeit ist kein Druckfehler. **Double Agent** ist wirklich so kurz. Und es ist, von vier Momenten der Entscheidungsfreiheit abgesehen, strikt linear. Wahrscheinlich setzen bloß beinharte Fans ein zweites Mal das Nachtsichtgerät auf.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
CA. € 50,-
09. NOVEMBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

THOMAS WEISS

„Fischers Fritze fischt frische Fische, Fisher leider nur alte. Von Innovation fehlt die Spur.“

Hersteller Ubisoft hat eine „neue Richtung“ versprochen, die „die bestverkaufte und am besten bewertete Spionagelizenz neu erfindet.“ Hierzu lässt sich ein passendes Bild bemühen: Viel Lärm um nichts. **Double Agent** ist ein gutes Spiel, das sich über weite Strecken anfühlt wie sein Vorgänger. Strafpunkte gibt's dafür, dass die Feinde kein bisschen dazugelernt haben. Eineinhalb Jahre waren Zeit, eine gescheite KI zu bauen; Zeit, die offensichtlich in den Look geflossen ist. Denn die Models sehen umwerfend gut aus. Als ich den neuen Fisher zum ersten Mal gesehen habe, wollte ich mich an seine Brust kuscheln, und ich pflege das für gewöhnlich nicht zu wollen. Leider sagt er im Laufe seiner Doppelagentenkarriere unwesentlich mehr Dinge als „so gut wie erledigt“ oder „klingt spaßig“. Ich verlange keine Dialog-Epen à la **Metal Gear Solid**, aber ein bisschen Dramatik hätte der Geschichte mit ihren seelenlosen Charakteren nicht geschadet. Dass die Entwickler inszenieren können, steht angesichts der durchgestylten Entscheidungs-Einsprengsel ja außer Frage.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft
Titel vom selben Entwickler: Splinter Cell: Chaos Theory
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Multilingual (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativ und gegeneinander
Zahl der Spieler: Je drei Spieler auf zwei Seiten
Fazit: Geniales Konzept, verbessert im Detail

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Die Models sprengen einen weg, doch einige Texturen sind überraschend schlecht.
Sound: Makellose Sprachausgabe und Musik, die die Agenten-Atmosphäre trägt.
Steuerung: Sam steuert sich zwar gut, aber manche Tasten lassen sich nicht frei belegen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Ubisoft-typische Bombastpräsentation
- + Adrenalintreibende Entscheidungsmomente
- + Solides Missionsdesign
- − Häufig lächerlich blöde Gegner-KI
- − Kaum Verbesserungen gegenüber Teil 3

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **81**

STAHLKOLOSSE Panzer sind das Rückgrat jeder Armee. Auch in **Armed Assault** walzen Sie mit den schweren Abrahms-Panzern dem Feind entgegen.

AUF DVD
- DEMO
- VIDEO

Armed Assault

Der Krieg tobt wieder: Fünf Jahre nach **Operation Flashpoint** kommt der inoffizielle Nachfolger mit toller Optik, riesiger Spielwelt und jeder Menge Taktik.

Krieg auf dem PC gibt es zuhauf. Egal ob Zweiter Weltkrieg (**Call of Duty**) oder Gegenwartskonflikt (**Battlefield 2**) – die Spielepalette deckt alle Facetten der bewaffneten Auseinandersetzung ab. Unter all den Titeln sticht einer besonders hervor. Nicht etwa weil er grafisch Maßstäbe setzt oder durch blutrünstige Szenen auffällt. Realismus ist es, der Spielern auch nach fünf Jahren die Maushand vor Ehrfurcht zittern lässt. Die Rede ist von **Operation Flashpoint**. Selten hat ein Titel den Realismus eines internationalen Konflikts so lebensecht auf den Bildschirm gebrannt wie das Spiel aus dem Jahr 2001. Jetzt schicken die **Flashpoint**-Entwickler den inoffiziellen Nachfolger in den Kampf: **Armed Assault** bietet taktische Schlachten, eine riesige Spielwelt und knallharte Einsätze. Leider haben die Jungs von Bohemia Interactive einige strategische Fehler in ihrem Schlachtplan: Bugs und KI-Aussetzer vermasseln den schnellen Sieg an der Action-Front. Warum **Armed Assault** trotzdem Spaß macht, lesen Sie in diesem Test.

Realistisch fiktiv

Der Konflikt kommt wie aus dem Nichts. Die friedliche Monarchie Süd-Sahrani wird über Nacht von der kommunistischen Republik Nord-Sahrani überfallen. Auch die Schar US-Soldaten, die natürlich rein zufällig im Süden stationiert sind, werden von der Invasion überrascht. Kein Wunder, dass Sie und Ihre amerikanischen Kameraden sich in der ersten Mission auf der Flucht befinden. Erst im Verlauf der Kampagne sammeln sich die US-Einheiten und holen zusammen mit den königlichen Truppen zum Gegenschlag aus, der Sie im Verlauf der Solo-Kampagne weit ins gegnerische Gebiet führt.

Kleiner Mann

In **Armed Assault** kommandieren Sie keine Armeen oder ballern mit einem Dutzend Waffen im Gepäck die Gegner im Alleingang nieder. Ihre Rolle ist die eines einfachen Soldaten, dem kleinsten Rad im Getriebe. Die Aufträge sind vielfältig und spannend, kaum eine Mission gleicht der nächsten. In den 26 Einzelspieler-Einsätzen durchleben Sie alle Höhen und Tiefen eines modernen Krieges. Mal schleichen Sie sich im Schutz der Dunkelheit an ein feindliches Lager heran, um Panzer zu sprengen. Dann attackieren Sie zusammen mit einem Dutzend Kollegen eine besetzte Kleinstadt. Hin und wieder erfüllen Sie auch normale Soldatenarbeit wie Patrouille laufen. Klingt langweilig, ist aber hoch spannend und macht den Reiz des Spiels aus. Zu keiner Zeit fühlen Sie sich als übermächtiger Held; immer wieder wird Ihnen gezeigt, wie klein und verwundbar Sie sind. Wer Rambo spielt, segnet schneller

VORFAHRT Immer wieder patzt die KI und verbaut sich durch dumme Fahrmanöver selbst den Weg.

PUPPENKISTE In den Zwischensequenzen berichtet die hölzern animierte Reporterin aus dem Krisengebiet.

VOLLES HAUS Eine typische **Armed Assault**-Szene: Mit Dutzenden KI-Kollegen stürmen wir ein Dorf.

FLIEGENDE SCHLANGE
Hubschrauber wie diese Cobra gehören zu den am schwersten zu steuernden Maschinen.

Kriegsalltag: So spielt sich Armed Assault

Viele Einsätze des Taktik-Shooters dauern mehrere Stunden. In der Mission Gegenschlag befreien wir die vom Norden besetzte Stadt Corazol.

1 SAMMELN Wir staunen: Dutzende von Soldaten stehen bereit, um mit uns die Stadt zu stürmen.

2 FEINDFAHRT Auf dem Weg zum Einsatzort treffen wir auf Vorboten der Schlacht: Zerstörtes Kriegsgerät des Gegners.

3 LUFTABWEHR Unter heftiger Gegenwehr und trotz erster Opfer zerstören wir die Flugabwehr-Panzer der Invasoren.

4 UNTERSTÜTZUNG Die Luft ist rein, unsere Helikopter greifen in den Kampf ein und schießen den Weg frei.

5 STRASSENSCHLACHT Der Stadtkern wird heftig verteidigt. Unter schweren Verlusten rücken wir vor.

6 SIEG Nach über einer Stunde höchster Konzentration gehört die Stadt wieder uns. Auftrag abgeschlossen.

ÜBERSICHT Die taktische Karte ist ein wichtiges Hilfsmittel, um die anspruchsvollen Kämpfe zu überleben.

1. Oben rechts sehen Sie die Soldaten, die Sie zurzeit ausgewählt haben. Das funktioniert über die Tasten „F2" bis „F9".
2. Bei gedrückter Leertaste wird automatisch Ihre gesamte Einheit aktiviert. Per Maus bestimmen Sie das Ziel.
3. Am unteren Bildschirmrand werden die Ihnen unterstellten Truppen angezeigt. Zusätzlich sehen Sie, um welchen Truppentyp es sich handelt und ob der Soldat verletzt ist.

ZU BEFEHL Als Kommandant geben Sie Ihre Anweisungen über ein kompliziertes Menü. Das bedienen Sie per Zifferntasten - schwer zu erlernen, aber überlebenswichtig.

VOLLE DECKUNG Ein feindlicher BMP hat uns entdeckt und nimmt uns aufs Korn. Jetzt wird es brenzlig.

das Zeitliche, als man „Ich glaub, da ist irgendwas" sagen kann.

Neben Vorsicht müssen Sie aber auch jede Menge Geduld mitbringen. Viele Einsatzorte sind meist mehrere virtuelle Kilometer entfernt, selbst der Transport mit Fahrzeugen dauert eine Weile, da das Spiel in Echtzeit abläuft. Bei Feindkontakt ist natürlich höchste Vorsicht geboten: Oft pirschen Sie sich minutenlang durchs Dickicht auf der Suche nach dem Gegner oder verharren regungslos, während ein paar Meter weiter feindliche Panzerkolonnen vorbeiziehen. Gerade diese Momente sorgen für Spannung und wohlige Adrenalinschübe.

Von gestern

Seit **Operation Flashpoint** hat sich an der Steuerung nicht viel getan. Kenner des Vorgängers werden sich zwar ohne große Mühen zurechtfinden, alle anderen verbringen die ersten Stunden aber fluchend vor dem Bildschirm. Schon damals war die Steuerung mühevoll und unnötig kompliziert, heutzutage ist sie aber schlichtweg eine Frechheit. Besonders wenn Sie mehrere Soldaten befehligen, wird die Kommandofunktion zur Qual. Obwohl die Befehle in entsprechenden Tutorials erklärt werden, müssen Sie oft hilflos zusehen, wie Ihre Untergebenen auf offenem Feld niedergeschossen werden, weil Sie sich nicht schnell genug durch die Befehlskette wuseln. Hier hätten die Entwickler nachbessern müssen – Spiele wie **Battlefield 2** zeigen, wie einfach eine gute Befehlsführung aussehen kann.

Eine sinnvolle Neuerung von **Armed Assault** ist die Möglichkeit, alle Einheiten per Druck auf die Leertaste zu befehligen. So geben Sie blitzschnell Angriffsbefehle auf einzelne Ziele. Sofern dann die KI nicht streikt, wird Ihr Kommando ruck, zuck ausgeführt. Übersichtlichkeit gewährt die einblendbare Karte, die wichtige oder optionale Missionsziele, Ortschaften und gesichtete Gegner einzeichnet.

KI-Katastrophe

Der größte Kritikpunkt am Spiel ist, wie schon angedeutet, die künstliche Intelligenz. Egal ob Freund oder Feind, irgendwann spinnen sie alle. So kam es erschreckend oft vor, dass der Soldat, der uns zum Einsatzort fahren sollte, den Kurs nicht fand oder minutenlang das Fahrzeug wendete. Ein anderes Mal fuhr unser Fahrer die fünf Kilometer zum Ziel im Schneckentempo, weil direkt vor ihm auf der Straße ein gegnerischer Soldat um sein Leben lief. Schlimm wird es, wenn durch solche Aussetzer bestimmte Skripte nicht ausgelöst werden, die für den Fortgang der Mission entscheidend sind.

Ein Fall für das Kriegsgericht: Als Kommandant hatten wir öfter das Problem, dass Soldaten unsere Befehle ignorierten. Wir konnten noch so oft den Feuerbefehl geben, die Männer rührten sich keinen Meter. Es gibt Situationen, in denen die KI aber auch zu schlau agiert. Beispiel: Wir düsten an einen Einsatzort, um einen Überraschungsangriff zurückzuschlagen. Dort angekommen, hatten unsere künstlichen Kameraden aber schon alle Gegner ausgeschaltet – Einsatz erfolgreich abgeschlossen!

Leider waren solche Patzer keine Einzelfälle. In fast jeder Mission tauchte der ein oder andere Fehler auf – mal kaum merklich, dann wieder zum Schreien schlimm. Das ist schade, denn sobald die künstliche Intelligenz „mitspielt", sind die Einsätze an Spannung kaum zu überbieten.

DAS FÜHLT SICH ECHT AN!

Was hebt Armed Assault aus der Masse der Taktik-Shooter hervor?

Eine glaubwürdige Welt zu erschaffen ist nicht einfach. Was **Operation Flashpoint** trotz Magergrafik vor fünf Jahren gelang, fesselt auch im inoffiziellen Nachfolger wieder an den Bildschirm. Wir haben fünf Punkte herausgepickt, die zur einzigartigen **Flashpoint**-Stimmung beitragen, Veteranen zu Tränen rühren und Einsteiger zu Fluchorgien hinreißen werden.

FERNWEH Die Spielwelt von **Armed Assault** ist so riesig, dass wir sogar die Berge am Horizont erklimmen könnten.

TÖDLICH Wer nicht aufpasst, stirbt schnell. Ein paar Kugeln reichen und Sie müssen die Mission neu laden.

GUTEN MORGEN Tag-und-Nacht-Wechsel sowie verschiedene Wetterlagen sorgen für eine lebendige Welt.

KIMME UND KORN Trotz Fadenkreuz: Richtig treffen Sie nur, wenn Sie mit der rechten Maustaste zielen.

TREFFER Jeder Treffer in **Armed Assault** tut weh. Wer ins Bein getroffen wird, kann nur noch kriechen.

ZIELHILFE Als Panzerkommandant bekämpfen Sie Ziele, die bis zu tausend Meter entfernt sind.

FEUER FREI Mit einem schweren MG wehren wir einen Angriff ab. Nebel erschwert dabei die Sicht.

GRÜNSTICH Viele Aufträge führen Sie in der Nacht aus. Zum Glück gibt's ein nützliches Nachtsichtgerät.

Große Schlacht

Vor jeder Mission bietet Ihnen **Armed Assault** zwei optionale Einsätze an. Diese wirken sich aktiv auf die Hauptaufgabe aus. Sprengen Sie etwa in einer Nacht-und-Nebel-Aktion eine Hand voll Panzer, rückt der Feind daraufhin mit weniger Stahlkolossen an. Transportieren Sie eigene Soldaten im Hubschrauber durch die Gegend, ist Ihre Streitmacht im kommenden Kampf stärker.

Zwischen den Schlachten führt eine Nachrichtensendung die seichte Geschichte voran. Marian Quandt, Außenreporterin von AAN News, berichtet live aus dem Krisengebiet und führt durch die unspektakulär präsentierten Zwischensequenzen. Trotzdem überrascht das Spiel mit einer kleinen Storywendung gegen Ende, die Sie vor die unbequeme Frage stellt, ob das, was Sie gerade machen, auch wirklich das Richtige ist.

Atmosphäre pur

Armed Assault gelingt es, genau wie dem Vorgänger, die Stimmung eines Krieges perfekt einzufangen. Oft liegen Sie bäuchlings im Gebüsch, während Ihnen die Geschosse um die Ohren pfeifen. Panzer rollen an Ihnen vorbei, nur um im nächsten Moment spektakulär unter Feindbeschuss zu explodieren. Bei groß angelegten Schlachten hetzen Sie zusammen mit mehreren Dutzend Soldaten von Deckung zu Deckung und befolgen die Funkanweisungen Ihres Kommandanten. Meist erkennen Sie die Gegner dabei nur als kleine Pixelhaufen am Horizont, Schusswechsel finden über eine Entfernung von über 300 Metern statt. Gezieltes Schießen wird so zur Konzentrationsprobe. Umso größer ist anschließend die Befriedigung, eine Mission überlebt und erfolgreich beendet zu haben.

Die grandiose Weitsicht von **Armed Assault** hat ihren Preis. Theoretisch geben die Entwickler eine maximale Sichtweite von zehn Kilometern an. Praktisch schaffen Sie das aber nur mit einem PC, der erst noch gebaut werden muss. Die riesige Spielwelt (400 Quadratkilometer) fordert selbst High-End-Rechnern alles ab. Dazu kommen bildschöne Landschaften mit wogenden Gräsern und dichtem Baumwuchs. Einzig in Dünenlandschaften oder kargen Bergregionen wirkt die Grafik unspektakulär. Dazu simuliert das Spiel Wetter- sowie Tag-und-Nacht-Wechsel.

Armed Assault ist ein klasse Spiel, dass **Operation Flashpoint**-Veteranen die Freudentränen und Neulingen die Zornesfalten ins Gesicht treiben wird. Einsteiger lässt das Spiel trotz Tutorial viel zu oft allein. KI-Patzer und verzwickte Steuerung tragen leider dazu bei, dass dem Taktik-Shooter eine Spitzenwertung verwehrt bleibt. Wer sich an den angesprochenen Fehlern nicht stört, erlebt mit **Armed Assault** den bisher realistischsten Pixel-Krieg am heimischen PC. (rh)

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶		KLASSE 1		KLASSE 2		KLASSE 3		KLASSE 4	
		Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro		Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT		Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO		Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS*
ab 2.000 MHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 4000+/ X2 3800+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM ▼: 256 MB | 512 MB | 1.024 MB | 2.048 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Der Titel läuft nur mit High-End-Hardware bei allen Details weitestgehend flüssig. Erst ein Athlon 64 4000+/P4 3,8 oder besser ein Zweikern-Prozessor und eine Geforce 7900 GTX/Radeon garantieren eine ruckelfreie Schlachtensimulation. Reduzieren Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Sichtweite.

DICKER BRUMMER

Das kommunistische Nord-Sahrani greift auf russische Technik zurück. Deshalb rollen Ihnen immer wieder die veralteten, aber mächtigen T72-Panzer über den Weg.

Armed Assault

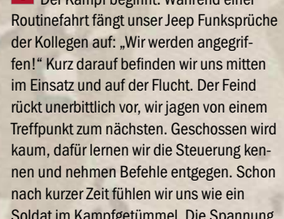
MOTIVATIONSKURVE EINZELSPIELER

26 MISSIONEN +++ 7 MULTIPLAYER-MODI +++ 2 SCHWIERIGKEITSGRADE

1 Der Kampf beginnt. Während einer Routinefahrt fängt unser Jeep Funksprüche der Kollegen auf: „Wir werden angegriffen!“ Kurz darauf befinden wir uns mitten im Einsatz und auf der Flucht. Der Feind rückt unerbittlich vor, wir jagen von einem Treffpunkt zum nächsten. Geschossen wird kaum, dafür lernen wir die Steuerung kennen und nehmen Befehle entgegen. Schon nach kurzer Zeit fühlen wir uns wie ein Soldat im Kampfgetümmel. Die Spannung steigt: Wann gibt's das erste Scharmützel, wie reagieren wir auf diesen Angriff?

ABWEHRSCHLACHT Hinter einem stationären Maschinengewehr nehmen wir die Angreifer aufs Korn. Durch den Nebel sind die Feinde kaum auszumachen.

2 Die erste große Schlacht: Unser Posten wird von einer feindlichen Armee angegriffen. Wir bekommen den Befehl, die Stellung zu halten. Zusammen mit Dutzenden von KI-Soldaten beziehen wir Position und warten. Plötzlich dröhnen Motoren auf, Panzer und Truppentransporter schieben sich über den Hügel ins Sichtfeld. Panzerfaust-Soldaten eröffnen das Feuer, die ersten Granaten schlagen ein. Der Kommandant weist uns Ziele zu, die wir auf die Entfernung kaum erkennen können. Trotzdem halten wir drauf und stoppen den Vormarsch. Missionen wie diese sind es, die **Armed Assault** den unverwechselbaren Charme verleihen. Taktisch anspruchsvoll und toll inszeniert. Nach dem Ende wollen wir sofort weiterspielen, der Gegenschlag wartet!



3 Frust pur! Wir sollen eine Brücke sprengen, aber durch einen Bug klappt das nicht. Immer wieder laden wir neu und setzen die Sprengladungen anders, bis die Brücke schließlich nachgibt und eine Kolonne feindlicher Fahrzeuge mit in den Abgrund reißt. Hier müssen die Entwickler dringend nachbessern!

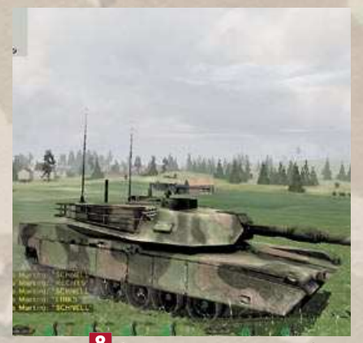
RUNDGANG Die Patrouillenmission war in unserer Version hoffnungslos fehlerhaft und nicht schaffbar.

4 Wieder ein Fehler, diesmal ein besonders nerviger. Die Patrouillen-Mission beginnt vielversprechend: Wir sollen nachts ein Waffendepot beschützen, bis am Morgen Lastwagen eintreffen, um die Fracht abzuholen. Während wir unsere Runden drehen, ertönen Alarmsirenen. Eindringlinge! Mit Nachtsichtgerät und Waffe im Anschlag machen wir uns auf die Jagd. Schließlich erledigen wir die Saboteure und warten. Und warten. Nichts passiert, keine Lastwagen. Nicht mal, als wir per Zeitvorlauf bis 11 Uhr morgens warten, wollen die LKWs auftauchen. Einsatz verpatzt, die Mission ist nicht lösbar. Ärgerlich und vermeidbar!

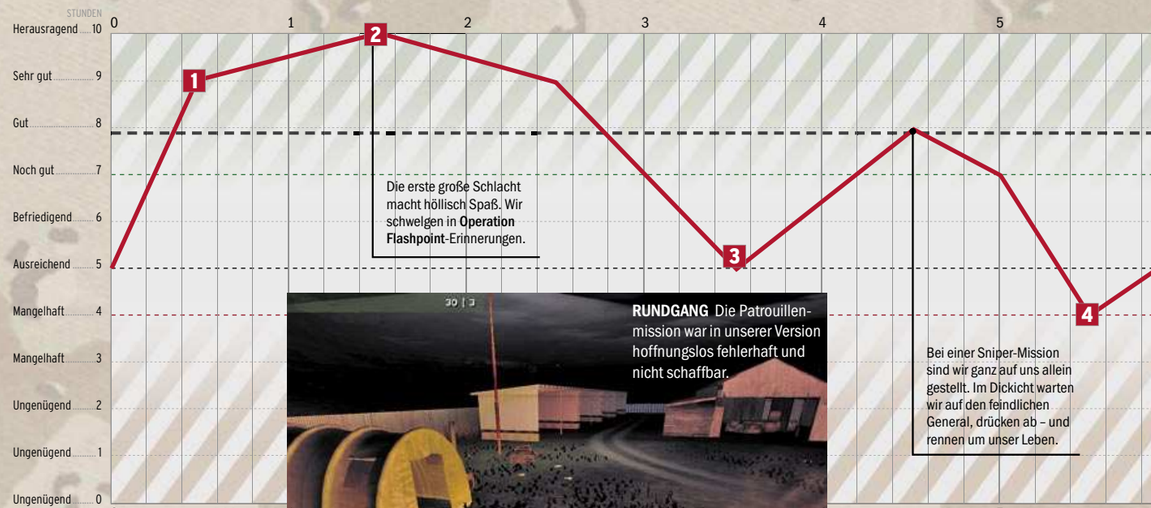
5 Jetzt sind wir der Chef. Unser erstes Kommando schickt uns mit einem kleinen Trupp dem Feind entgegen. Obwohl die KI öfters zickt, macht es sehr viel Spaß, den Untergebenen beim Zerstören der zugewiesenen Ziele zuzuschauen. Die verzwickte Kommando-Steuerung nervt nach wenigen Minuten. Einzig sinnvoll: der Leertasten-Schnellbefehl.

6 Inzwischen haben sich unsere Truppen wieder gefangen und holen zum Gegenschlag aus. Wir befreien eine Stadt aus den Fängen der Feinde. Der Kampf ist hart, aber spannend. Unter vielen Verlusten und mehreren Neustarts erobern wir die Stadt. So macht **Armed Assault** Spaß! Schweiß von der Stirn wischen, weitermachen!

7 Erst spät im Spiel steigen Sie das erste Mal in einen Helikopter. Die Steuerung der Kampfmaschinen stellt sich aber als unglaublich schwierig heraus. Mit Tastatur kommt man hier nicht weit, am besten geeignet sind Flieger-Joysticks. Hier hätte ein Schulterblick zu **Battlefield 2** sicher gut getan. So bleibt Fliegen ein frustrierendes Erlebnis.



8 Das Ende naht, wir setzen zum finalen Schlag auf den Gegner an. Die letzte Mission zieht sämtliche Register und schickt Sie mit einer riesigen Armee in die Schlacht. Wir kämpfen als Infanterist, schlagen uns mit Panzern durch und erledigen Spezialaufträge als Sondereinheit. **Armed Assault** lässt hier noch mal seine taktischen Muskeln spielen. Ein Hochgenuss für kampferprobte Spieler.



Die zweite Meinung

ANSGAR STEIDLE

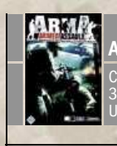
„Operation Flashpoint ist mit Mods und Patches immer noch um Klassen besser.“

Es ist schlichtweg phänomenal, einen Nachfolger zu produzieren, der alle schlechten Dinge des (Quasi-)Vorgängers (zum Beispiel die unzulängliche KI) genauso gut hinbekommt und die guten Seiten (etwa Missionsdesign, Atmosphäre) schlechter. Entgegen der Einschätzung von Kollege Horn finde ich einige Missionen richtig stupide. Da praktizieren Eliteeinheiten mit Schalldämpfern und unbändigem Todeswunsch einen Frontalangriff, dann wieder poppen 200 Meter hinter einem neue Feinde auf. Dabei stirbt das letzte Quäntchen vom Gefühl, ein klein Rädchen in einer riesigen, taktischen Militäroperation zu sein. Ich warte noch auf eine Steigerung, zum Verkaufsstart oder durch Modder.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Armed Assault
Testversion:	Pre-Release
Gespielte Minuten:	540 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	9:00
Verkaufspreis:	€ 45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	450 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca.€ 6,-

Gut 15 Stunden dauert die Hauptkampagne von **Armed Assault**. Wer alle Nebenaufträge erledigt, ist viel länger beschäftigt. Wer dann noch nicht genug hat, stürzt sich auf die fünf Einzelmissionen oder übt seine Fähigkeiten in sechs Tutorial-Aufgaben.



ARMED ASSAULT
CA. € 45,-
30. NOVEMBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

ROBERT HORN

„Ein Spiel aus dem Taktik-Himmel – mit Bugs aus der Hölle.“

Operation Flashpoint habe ich geliebt. Deshalb fiel es mir auch nicht schwer, mich bei **Armed Assault** zurechtzufinden. Denn viel verändert hat sich seit damals nicht. Steuerung, Aussehen, Spielgefühl, das alles ist nahezu identisch zum fünf Jahre alten Taktik-Shooter. Natürlich freut es mich, ein lieb gewonnenes Spiel wiederzuerkennen. Aber darf das alles sein? Hätten ein paar mehr Änderungen dem angestaubten Spielprinzip nicht gut getan? Eine kleine Entschlackungstour im Befehlsmenü, ein wenig mehr Einsteigerfreundlichkeit hätten Wunder gewirkt. So sitzen Neulinge anfangs stundenlang vor dem Bildschirm, ohne zu wissen, was sie eigentlich tun sollen. Auch alte Hasen werden fluchen – wenn mal wieder die KI spinnt und gar nicht oder falsch reagiert. Selbst hartgesottene **Operation Flashpoint**-Fans können über solche Macken nicht hinwegsehen. Laut Publisher sind aber viele Fehler bereits bekannt und der erste Patch wird pünktlich zum Release erwartet. Bleibt zu hoffen, dass der Multiplayer-Teil hält, was er verspricht. Den testen wir, sobald es die ersten Online-Server gibt. Wir freuen uns drauf!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Bohemia Interactive
Titel vom selben Entwickler: Operation Flashpoint
Publisher: Morphicon
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 7 Modi, teilweise mit Bots spielbar
Zahl der Spieler: Bis zu 100 Teilnehmer
Fazit: Wertung noch nicht möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Extrem detaillierte Figuren und Fahrzeuge, teils karge Landschaften
Sound: Gute Soundkulisse mit blechern klingenden Fahrzeugen und spannender Musik
Steuerung: Veraltete und komplizierte Steuerung; bei Hubschraubern unmöglich schwer

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

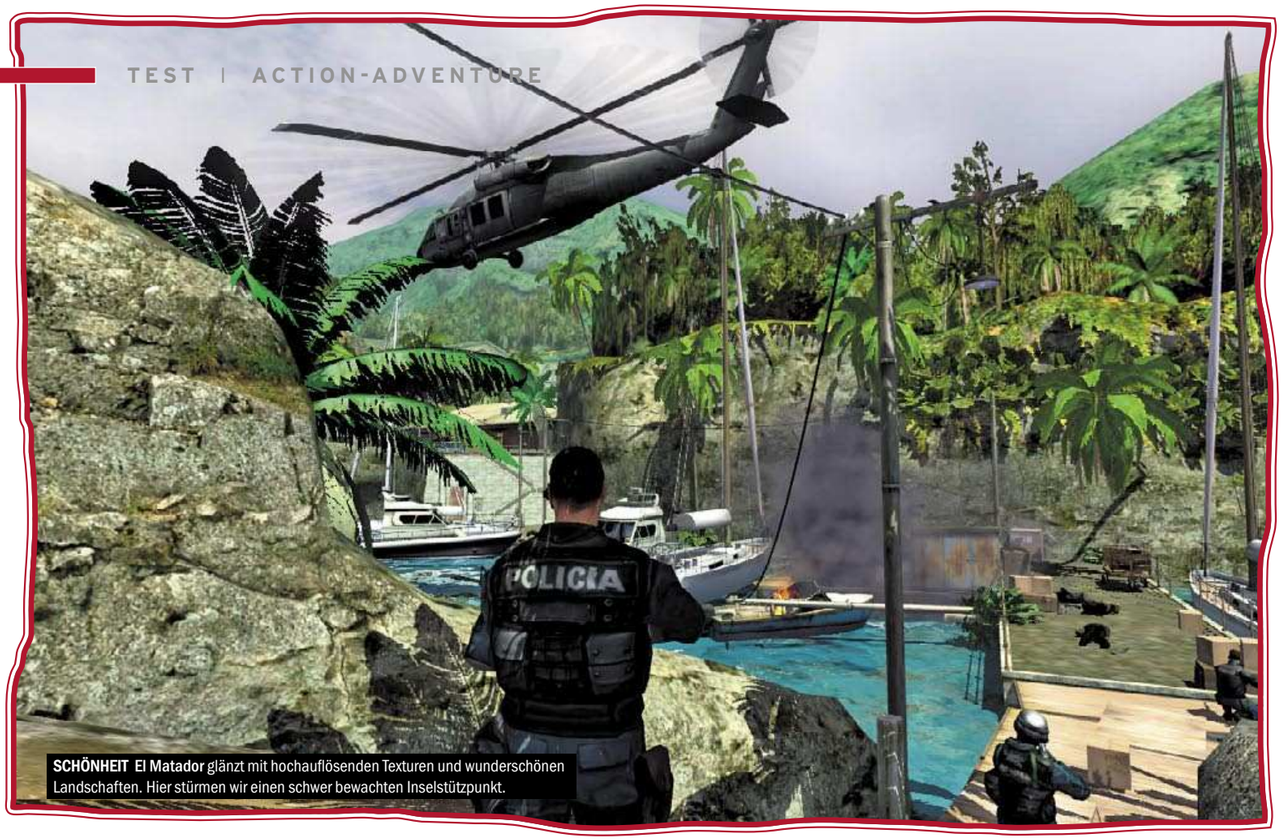
Minimum: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse3
Optimum: 4.000 MHz, 1.024 MB RAM,Klasse4

PRO UND CONTRA

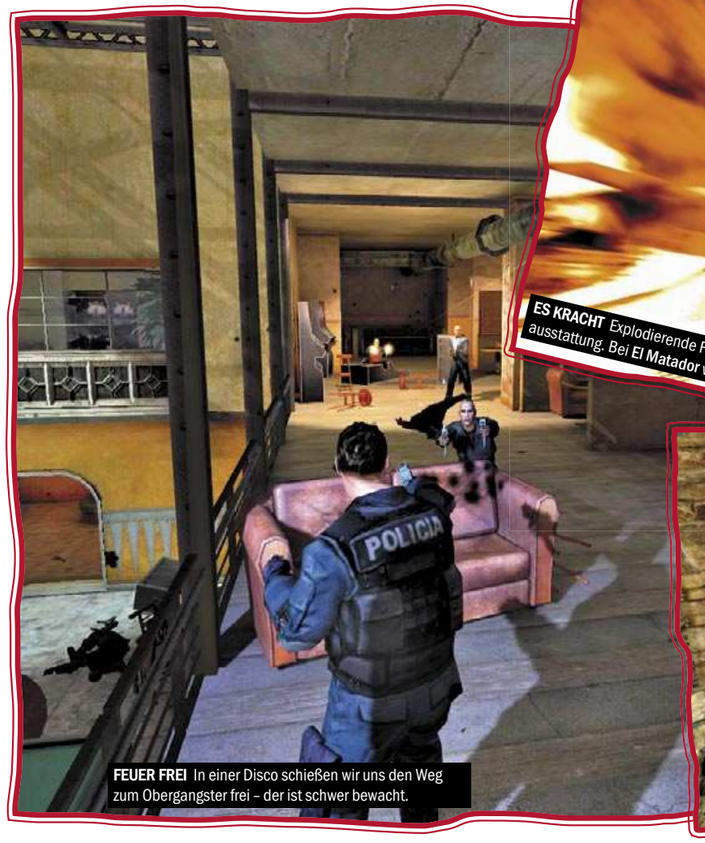
- ✚ Hoch spannende taktische Einsätze
- ✚ Extrem große Spielwelt
- ✚ Einsatz zu Land, zu Wasser und in der Luft
- ➖ KI-Patzer kosten eine Menge Spielspaß
- ➖ Monster-Anforderungen für jeden Rechner

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **78**



SCHÖNHEIT **El Matador** glänzt mit hochauflösenden Texturen und wunderschönen Landschaften. Hier stürmen wir einen schwer bewachten Inselstützpunkt.



FEUER FREI In einer Disco schießen wir uns den Weg zum Obergangster frei – der ist schwer bewacht.

ES KRACHT Explodierende Fässer gehören in Shootern zur Standardausstattung. Bei **El Matador** verwischen die Farben dabei spektakulär.

BOSSKAMPF Immer wieder treffen Sie auf Oberschurken, wie hier den Butcher. Die haben außer einem Lebensbalken aber keine Besonderheiten.

El Matador

Nach anfänglichen Schwierigkeiten mit der BPjM ballert sich Drogenfahnder Victor Corbet nun auch in Deutschland durch die Unterwelt Kolumbiens.

SKRUPELLOS

Victor Corbet ist kein gewöhnlicher Polizist. Als Drogenfahnder der DEA geht er rücksichtslos gegen die Schergen von La Valedora vor. Dabei ist es nicht der Wunsch nach Gerechtigkeit, der ihn treibt.

In vielen südlichen Ländern sind Matadore berühmte und gefeierte Helden. Diese Haudegen treten in großen Arenen gegen Stiere an und reizen sie mit kaum mehr als einem Degen und einem roten Tuch im Kampf auf Leben und Tod. Victor Corbet, der von seinen Kollegen der DEA (Drug Enforcement Administration) ebenfalls den Titel Matador verliehen bekommen hat, greift allerdings zu weit moderneren Waffen, um seinen Feinden den Garaus zu machen. In sechs Kapiteln der deutschen Fassung von **El Matador** ballert sich der knallharte Polizist durch sämtliche Drogenkartelle Kolumbiens – und macht dabei einiges falsch. Wir haben die Verkaufsversion, die die Hürden der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) genommen hat, bei den Hörnern gepackt und sagen Ihnen, warum das Action-Adventure Sie stellenweise wie ein rotes Tuch zur Weißglut bringen wird.

Drogensumpf

Im Herzen Kolumbiens kämpft die Anti-Drogen-Behörde der USA gegen das Kartell La Valedora. Unter diesem Namen haben sich die mächtigsten Drogenbosse Kolumbiens zusammengeschlossen und gehen brutal gegen jede Art der Einmischung vor. Nach einem verheerenden Anschlag reagiert die DEA und schickt ihren besten Mann in den Kampf: Sie, in der Rolle des Victor Corbet. Fortan schießen Sie sich Ihren Weg von einem Gangsterboss zum nächsten frei und hinterlassen dabei einen Pfad der Verwüstung. Mit Ihnen ist ein Team erfahrener Drogenfahnder – und eine ganze Wagenladung Waffen. **El Matador** erzählt dabei eine solide Geschichte, deren Inszenierung an einen Actionfilm erinnert. Sie steuern den Polizisten aus der Schulterperspektive, ähnlich wie etwa bei **Max Payne 2**. Dies ist nicht die einzige Gemeinsamkeit der beiden Spiele, die Entwickler haben sich einige Elemente abgeschaut ...

Gut geklaut

Das markanteste Merkmal ist die Zeitlupenfunktion. **El Matador** integriert dieses Element geschickt. Mit einem simplen Tastendruck verlangsamt Victor die Zeit und nimmt dabei in aller Ruhe die Gegner aufs Korn. Das kostet allerdings Energie. Ist diese erschöpft, geht das Spiel in Normalgeschwindigkeit weiter. Alternativ hechtet der Held in einem kurzen Zeitlupensprung in eine bestimmte Richtung. Vorteil dieser Technik: Der kurze Hüpfer kostet keine Energie, Sie können ihn praktisch unbegrenzt einsetzen. Im Spiel stellte sich aber nur der kurze Zeitlupensprung als nützlich heraus, um Gegner effektiv auszuschalten. Durch den übertriebenen Verwisch-Effekt während der Zeitlupeneinlagen ist es außerdem ziemlich schwer, die Gegner zu erkennen. Nicht selten verballern Sie ein ganzes Magazin, bevor Sie merken, dass der vermeintliche Bösewicht eine schnöde Plastiktonne ist.

Es ist nicht alles Gold ...

Die Gegner in **El Matador** reagieren auf Ihr Vorrücken meist recht clever. Sie ziehen sich zurück, werfen sich in Deckung oder greifen Sie auch schon mal von hinten an. Allerdings betrügt die KI eindeutig. Die Gangster treffen Sie auf normaler Spielstufe zielgenau, oft gar spielbeendend in den Kopf. Selbst die angeworfene Bullet Time verschont Sie nicht vor Treffern. Besonders ärgerlich: Ihre Gegner wissen immer, wo Sie stehen und wann Sie sich in Bewegung setzen. Schnellen Sie per Zeitlupenhechtsprung an einer Türöffnung vorbei, können Sie sicher sein, dass feindliche Kugeln Sie trotzdem erwischen. Außerdem ballern die Schergen der Drogenbosse durch jede noch so kleine Pixellücke. Gerade in späteren Missionen treffen die Gegner höllisch gut und sorgen für jede Menge Frustmomente. Erschwert wird das Vorankommen dadurch, dass die Gegner Sie mit einem einzigen Kopftreffer ins Jenseits befördern können. Manche Räume betreten Sie – und sterben einen Augenblick später, ohne den Feind überhaupt gesichtet zu haben. Auf diese Weise geraten manche Levels trotz Schnellspeichertaste zur reinen Geduldsprobe. Selbst die Zeitlupenfunktion hilft Ihnen dabei wenig, da Sie ankommende Projektile nicht wie bei **Max Payne 2** sehen und dementsprechend auch nicht ausweichen können.

Alle paar Spielabschnitte treffen Sie außerdem auf Gangsterbosse, eine Art Endgegner. Die haben eine Lebensanzeige, die Sie erst einmal runterballern müssen. Allerdings verhalten sich die Fieslinge kaum schlauer als die Kanonenfutter-Untertanen. Einzig die derben Sprüche, die sie Ihnen um die Ohren hau-

Max Payne gegen Victor Corbet

Ring frei für die Meister des Zeitlupenkampfes! Ein junger Herausforderer tritt dem Altmeister Max Payne entgegen: Victor „El Matador" Corbet.

MAX PAYNE 2		EL MATADOR
	HELD	
Der New Yorker Cop ist ein gebrochener Mann – und ein knallharter Racheengel. Spieler leiden und lieben mit ihm.	**1:0**	Victor ist ebenso knallhart wie sein Kontrahent – wegen der undurchsichtigen Motive aber kaum eine Identifikationsfigur.
	WAFFEN	
Max ballert mit allem, was der Waffenmarkt hergibt. Mit Pistolen, Gewehren und Granaten räumt er in New York auf.	**2:1**	Die Taschen von Victor sind voller Waffen, das Arsenal dem von Herm Schmerz mindestens ebenbürtig. Unentschieden.
	GRAFIK	
Auch wenn die Explosionen immer noch spektakulär sind, die Grafik von **Max Payne 2** ist schlicht veraltet.	**2:2**	Der Schlag sitzt! **El Matador** glänzt durch zeitgmäße, wunderschöne Optik und abwechslungsreiche Levels.
	STORY	
Die düstere Liebesgeschichte ist spannend und tragisch bis zuletzt.	**3:2**	Gut inszeniert, aber sehr oberflächlich. Das Ende lässt viele Fragen offen.
	GAMEPLAY	
Der Meister der Zeitlupensprünge lässt sich tadellos durch die düsteren Levels steuern.	**4:2**	Hier verliert Victor nur knapp. Einziger Schwachpunkt ist die verwaschene Bullet Time.

Dieser Kampf geht an Maxe. Doch der nächste Bewerber steht schon in den Startlöchern: John Woo's Stranglehold ist ein heißer Anwärter auf den Thron.

NASE VORN Der New Yorker Cop zeigt der Konkurrenz die Grenzen auf.

ABGEHÄNGT Gut, aber nicht gut genug. Corbet bleibt nur der zweite Platz.

WAFFENSCHRANK Der Matador ballert mit allem, was das Action-Herz hüpfen lässt. Auch große Kaliber wie ein Raketenwerfer oder die Minigun, mit der wir im unteren Bild die Umgebung zerlegen, sind dabei.

ZEITLUPE Die Bullet Time kennen Spieler bereits aus **Max Payne 2**. Bei **El Matador** erschweren die starken Verwischeffekte das Zielen allerdings erheblich.

en, sorgen für Abwechslung. Da wäre mehr möglich gewesen.

... was glänzt

El Matador sieht fantastisch aus. Die selbst entwickelte Grafik-Engine der tschechischen Entwickler schafft es, beeindruckende Innenlevels genauso realistisch darzustellen wie detaillierte Außenbereiche. Die sind besonders hübsch geworden. Einen Abschnitt lang schießen Sie sich zum Beispiel durch dichten Dschungel oder über eine an **Far Cry** erinnernde Insel – die sehenswerten Lichteffekte sorgen für Südsee-Stimmung, Bäume und Sträucher werfen realistische Schatten auf Umgebung und Spielfiguren. In Gefechten ist eine nette Physik-Engine im Einsatz, die Gegenstände effektvoll durch die Luft wirbelt. Zwar ist nicht alles im Spiel zerstörbar, trotzdem zerbröseln Säulen im **Matrix**-Stil, Fässer explodieren und Kisten purzeln bei Beschuss durch die Gegend. **El Matador** zählt damit zu den grafischen Highlights des Jahres. Durch die Zensur sind allerdings die blutigen Effekte der ursprünglichen Version entfernt worden. Daher raten Sie meist, ob Sie einen Gegner überhaupt getroffen haben, bis er schließlich umfällt.

Filmreif

Die Geschichte um Drogen, Macht und Verrat wird in gut gemachten Cutscenes in Spielgrafik erzählt. Die fließen nahtlos ins Spielgeschehen ein und sorgen für Glaubwürdigkeit der Charaktere. Held Corbet wird übrigens von der deutschen Synchronstimme Kiefer Sutherlands (TV-Serie **24**) gesprochen. Die actionreiche Story überrascht dabei mit der einen oder anderen Wendung. Welches Spiel der zwielichtige Corbet wirklich spielt und welche Rolle seine Kollegen einnehmen, erfahren Sie erst ganz am Schluss.

Waffennrarr

Wie schon erwähnt, stopft sich der Matador jede Menge Schießprügel ins Inventar. Die Auswahl reicht dabei von Pistolen über Schrotflinten, leichten und schweren Maschinengewehren bis hin zu Scharfschützengewehren. Manche Modelle, etwa leichte Maschinenpistolen, trägt Corbet in doppelter Ausführung, um beim Gefecht mit zwei Waffen gleichzeitig um sich zu ballern. Laut Tutorial ist es in **El Matador** sogar möglich, Geschosse von Wänden abprallen zu lassen, um so versteckte Gegner zu erledigen. Das hat sich im Spiel aber als nutzlos herausgestellt, da gar nicht die Zeit bleibt, diese Option zu nutzen. Sehr bemüht wirkt die neue, nicht-tödliche Waffe im Spiel. Die benötigt keine Munition, hinterlässt keine Einschlaglöcher, haut Feinde aber genauso aus den Latschen wie ihre tödlichen Pendants. So rannten wir minutenlang durch ein Level und hielten dabei einfach die Feuertaste gedrückt. Unglaubwürdig, zumal die Waffe durch ihre hohe Schussfrequenz übermächtig wird.

El Matador hält nicht, was die ungekürzte Fassung versprach. Zwar geht die gut inszenierte, aber seichte Story als befriedigend durch und die Grafik ist eine Augenweide, doch verhageln zu viele Schnitzer den erwarteten Ballerspaß. Kurz vor Redaktionschluss hat Frogster einen Patch veröffentlicht, der einige schwere Bugs behoben hat. Das fade Gefühl vergebener Chancen bleibt dennoch. (rh)

Kopierschutz und andere Macken

Die Verkaufsversion von El Matador beinhaltet einige schwere Bugs. Damit das Spiel anständig läuft, sollten Sie deshalb die inzwischen veröffentlichten Patches installieren.

DVD nicht erkannt

Im ersten Startversuch auf unseren Gamelab-Rechnern verlief zwar die Installation fehlerfrei, jedoch wurde beim Start die eingelegte DVD nicht als Original erkannt. Der knallharte Kopierschutz hatte ein Problem mit unserer Anti-Viren-Software und verweigerte den Start des Spiels.

Lesefehler

Auf mehreren Systemen, die ein älteres Toshiba-Laufwerk benutzen, konnte die DVD nicht richtig gelesen werden und produzierte so während der Installation einen schweren Fehler. Wir waren gezwungen, den Vorgang abzubrechen.

Spielabstürze

Nachdem wir einen neuen Testrechner aufgesetzt hatten, ließ sich **El Matador** anstandslos starten. Danach brach das Spiel aber bei jedem neuen Start mit einem schweren Fehler ab. Sobald wir die Speicherstände gelöscht hatten, lief **El Matador** wieder. Speichern war aber unmöglich.

Plot-Stopper

Zu Beginn des dritten Kapitels ging es an einer Stelle nicht weiter. Das Skript, das uns eine versperrte Tür öffnen sollte, wurde nicht ausgelöst. Erst nach vielen Neustarts des Levels erschienen die KI-Kollegen und wir konnten weiterspielen.

Gegenmaßnahmen

Auf unsere Anmerkungen hin hat Frogster schnell reagiert und einen ersten Patch veröffentlicht. Damit gehören die fiesen Kopierschutzfehler der Vergangenheit an. Kurz vor Ende unserer Produktion erschien dann ein zweiter Patch, der uns zu einem Nachtest veranlasste. Der Fehler aus Kapitel 3, der den Spielverlauf zum Stillstand brachte, ist ebenfalls bereinigt. Außerdem wurde das Balancing angepasst. **El Matador** spielt sich nun deutlich lebendiger. Wir empfehlen daher jedem Käufer von **El Matador**, die Flicken zu installieren. In letzter Minute mussten wir das Video der ungepatchten Verkaufsversion von unserer DVD streichen. Das finden Sie dafür auf unserer Webseite www.pcgames.de unter dem Webcode 249P.

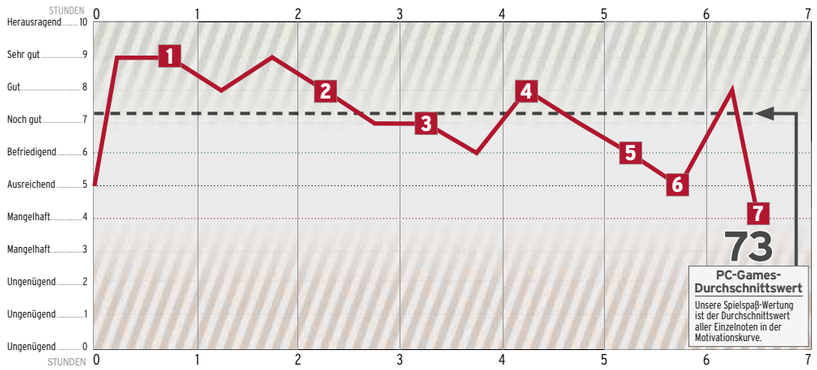
El Matador

MOTIVATIONSKURVE EINZELSPIELER 6 KAPITEL +++ 22 WAFFEN +++

1 BOSSKAMPF Schon nach kurzer Zeit stellen wir unseren ersten Gangsterboss – und sind entzückt: Die Fieslinge werden mit kurzen Sequenzen vorgestellt. Viel drauf hat der Bursche allerdings nicht – er kippt schnell um.

2 TEAMARBEIT Computergesteuerte Kollegen rücken gemeinsam mit uns vor. Mehr als Kanonenfutter sind sie allerdings nicht und sterben oftmals durch eigene Granaten. Wie auf Schienen laufen sie ins gegnerische Feuer.

3 STRASSENSCHLUCHT Wir ballern uns durch Hinterhöfe, Häuser und verwinkelte Gassen. So schön die Levels sind, so geradlinig sind sie. Wie gern würden wir den Schurken über Alternativrouten in den Rücken fallen!



4 GRÜNE HÖLLE Endlich ein schönes Außenlevel! Der liebevoll gestaltete Abschnitt zählt zu den schönsten im Spiel. Allerdings währt die Freude nur kurz, schon nach ein paar Minuten geht es wieder in Häuser und finstere Höhlen.

5 ABLEBEN Langsam drehen die Gegner richtig auf. Wieder und wieder sterben wir durch schnelle Kopfschüsse, ohne dagegen etwas unternehmen zu können. Die Schnellladetaste ist ab jetzt unser treuer Begleiter.

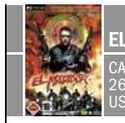
6 SCHIESSBUDE Das Spiel ist zur Routine verkommen, Abwechslung findet man nur noch im Leveldesign. Wir kämpfen uns durch ein düsteres Nazi-museum zum Endboss vor und sterben dabei sprichwörtlich 1.000 Tode.

7 SHOWDOWN Die finale Ballerei findet auf einem riesigen Tanker statt. Der reißt uns grafisch zwar nicht vom Hocker, dafür aber der Endboss, der uns mit einem einzigen Schuss umhaut. Nach unzähligen Versuchen liegt er endlich im Staub. Der Abspann belohnt diese Strapaze aber nicht, sondern lässt zu viele Fragen unbeantwortet. Wir hätten uns etwas mehr Story gewünscht.

Die Test-Abrechnung

Produkt: ..... El Matador
Testversion: ..... Deutsch 1.15
Gespielte Minuten: ..... 390 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 6:30
Verkaufspreis: ..... € 45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: ..... 285 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: Ca. € 9,45

Durch den jüngst veröffentlichten Patch konnte **El Matador** sich vor einer schlechten Wertung retten. Um ungetrübten Spielspaß genießen zu können, sollten Sie deshalb unbedingt Version 1.15 herunterladen und installieren.



EL MATADOR
CA. € 45,-
26. OKTOBER 2006
USK: AB 18 JAHREN

ROBERT HORN

„Zu viele nervige Fehler vermasseln den unkomplizierten Ballerspaß"

El Matador hat es mir nicht leicht gemacht. Nach Installationsproblemen und Plot-Stopper-Bug schaffte es das Teil dennoch, mich kurze Zeit zu begeistern. Erst während des Spielens fielen die vielen kleinen Fehler so sehr auf, dass sie den Spielspaß nachhaltig beeinflussten. Gegner, die mehr wissen, als sie dürften? Alibi-Betäubungsgewehre mit unendlich Munition? Willkürliche Kopfschüsse, die nicht zu verhindern sind? Die Entwickler sind bei dem Versuch, das Spiel für den deutschen Markt zu entschärfen, deutlich übers Ziel hinausgeschossen. Was nutzt die komplette Entfernung des Pixelblutes, wenn der zwielichtige Held von fragwürdigen Motiven geleitet wird und am Ende jeden Boss doch nur über den Haufen knallt? Die schöne Grafik und die klasse erzählte, wenn auch seichte Story täuschen nicht darüber hinweg, dass **El Matador** viel besser hätte sein können. Zwar hat Frogster bereits mit zwei Patches reagiert, die einige Fehler ausbügeln, dennoch sollte eine Verkaufsversion so nicht in den Regalen stehen. Schade um die guten Ansätze, denn **El Matador** hätte mit etwas mehr Feinarbeit durchaus Konkurrent **Max Payne 2** auf die Hörner nehmen können.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Plastic Reality Technologies
Titel vom selben Entwickler: Korea: Forgotten Conflict
Publisher: Frogster Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Wunderschöne Lichteffekte, stimmungsvolle und abwechslungsreiche Levels
Sound: Nervige Techno-Stücke, sehr gute deutsche Synchronisation
Steuerung: Frei konfigurierbare Steuerung mit Maus und Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Toll inszenierte, aber seichte Story
+ Stimmungsvolle Grafik
− Unfairer Schwierigkeitsgrad
− Zeitlupenfunktion schlecht zu gebrauchen
− Mieses Waffen-Balancing

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **73**

RAUE SITTEN Der Umgangston in **Scarface** ist ein grober. Um Sie nicht zu erschrecken, haben wir ein harmloses Beispiel gewählt.

Scarface

The World is Yours | Der Film hat das Gangster-Genre mitbegründet, die Hiphop-Szene geprägt, die Popkultur beeinflusst. Doch dem Spiel fehlt jeglicher Erfindungsgeist.

Tony Montana ist niemand, mit dem man gern ein Bierchen trinken würde. Es gibt Szenen im Film, da rückt ihm die Kamera ganz nah ans Gesicht. Bis die Augen, schwarze, brodelnde Löcher, alles ausfüllen. In solchen Momenten kriegt Tony Stahl in seinen Blick.

Pacino verkörpert das namensgebende Narbengesicht: Ein gieriger, skrupelloser, cholerischer Gangster mit Wut auf die Welt. Diese Wut haben die Entwickler ins Spiel hinübergerettet und zum tragenden Element gemacht. Dafür verdienen sie Beifall. Leider arbeitet unter der schillernden Hauptfigur ein Spiel, das es schon gibt. Es heißt **GTA Vice City** und macht vieles besser als **Scarface**.

Knapp überlebt

Im Film arbeitet sich Tony als kubanischer Immigrant vom Tellerwäscher zum Drogenbaron hoch. Am Ende zerbricht er daran. Die letzte Einstellung zeigt Tonys Leiche im prunkvollen Brunnen, den er sich aus seiner Maßlosigkeit heraus ins Zentrum seiner Villa hat bauen lassen. Das Wasser färbt sich rot, die Kamera fährt nach oben, vorbei an einer Statue, die die Aufschrift „The World is Yours“ trägt. Mit dieser Schlüsselszene verkehrt Regisseur Brian De Palma die 160 Minuten lang betriebene Glorifizierung des Verbrechertums ins erschütternde Gegenteil – nicht so im Spiel, das kurz vor Tonys Ableben einsetzt.

Sosas Schergen haben gerade das Gebäude gestürmt und schießen alles kurz und klein, als Sie die Kontrolle über Tony bekommen. Statt im besagten Brunnen baden zu gehen, verhelfen Sie ihm zur Flucht, natürlich unter ausgiebigem Einsatz seines „kleinen Freundes“, dem M16-Sturmgewehr mit aufmontiertem Granatwerfer. Trotzdem, sein Imperium ist hin. Es wieder aufzubauen und Rache zu üben ist Spiel des Ziels.

Krumme Geschäfte

Die Wiedereingliederung in das Milieu des organisierten Verbrechens beginnt mit dem Kauf von 100 Gramm Kokain – eine Menge, bei der die Ausrede „Eigenbedarf“ nicht mehr zieht. Das Koks verticken Sie an weitere Dealer, die Ihnen die Minikarte anzeigt. Dealer sind überall in der Stadt verteilt. Das virtuelle Miami der Achtzigerjahre ist wenig mehr als eine schablonenhafte Aneinanderreihung von Häusern, Straßen und Bäumen. Die Spritztouren vermitteln daher kaum dieses Freiheitsgefühl, das die Rockstar-Konkurrenz auszeichnet.

Beim Drogenhandel entscheidet ihr Geschick darüber, wie viel Geld Tony einstreicht. Ein Balken wächst nach Tastendruck an, Sie müssen die Taste im letzten Moment loslassen, um das Optimale aus dem Verkauf herauszuholen. Dazu soviel: Das kleine Einmaleins ist anspruchsvoller. Schon bald hat man den Dreh raus, trotzdem zwingt einen das Spiel weiterhin zu solch banalen Tätigkeiten. Denn Tony braucht eine bestimmte Menge an Ruf, sonst bleiben Storymissionen verwehrt. Ruf lässt sich erneuern, indem man Geschäfte, Autos und Einrichtungsgegenstände für die Villa kauft. Ja, es steckt auch ein bisschen **Sims** in **Scarface**. Und nein, Frauen würden das Spiel nicht gut finden.

Weitere Möglichkeiten des Geldverdienens: Personen vor Gangs schützen, Lieferungen unter Zeitdruck ausführen, Rennen fahren. Spannend ist bloß das Letzte, weil die Zeitlimits so knapp gesetzt sind, dass man meist in letzter Sekunde das Ziel passiert. Stellen Sie einen Eimer vor den Monitor, um Ihre Sturzbäche an Schweiß abzufangen.

Typisch Konsole

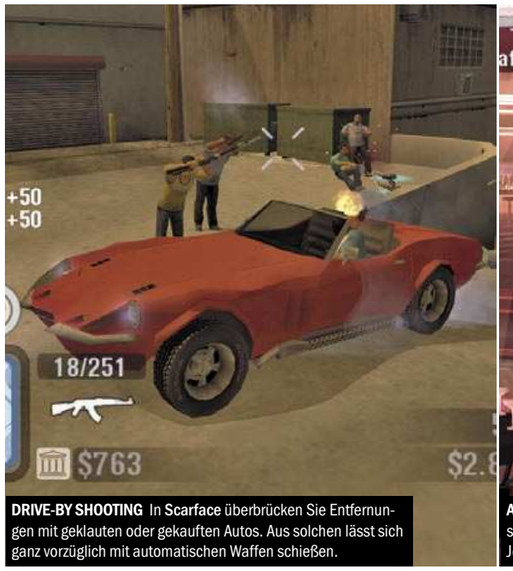
Alle Nebenaufträge, abgesehen von den Wettkämpfen, aktivieren Sie über ein Menü, das sich mit einem Gamepad gut steuern ließe. Mit Tastatur ist es ein Krampf. Offenbar hatten die Entwickler weder Lust noch Zeit, am Interface herumzudoktern. Immerhin muss man ihnen zugutehalten, dass sie einen beim Speichern auffordern, den PC nicht auszuschalten – es hätte dort auch von Playstation 2 die Rede sein können.

Bei Schießereien kämpft man weniger gegen verfeindete Clans als gegen den Maus-Cursor. Das Fadenkreuz zuckelt selbst in der höchsten Sensibilitätseinstellung so widerwillig über den Bildschirm, dass die automatische Zielerfassung als Rettung in letzter Not kommt. Wenigstens die Fahrzeugsteuerung funktioniert anstandslos. Nach kurzer Zeit legt man Vollbremsungen hin und schlittert unter Verwendung der Handbremse in Kurven, als hätte man lange geübt – was tatsächlich stimmt, wenn man **Vice City** auswendig kennt. Das Fahrverhalten scheint diesem Spiel entliehen.

Konsolencharakter hat auch die Grafik. Texturen sind typisch farblos, Objekte und Models kantig wie Klötzchen. Trotz der zurückhaltenden Technik läuft **Scarface** nie 100%ig flüssig, keine 500-Euro-Grafikkarte vermag das zu ändern.

Puls auf 180

Tonys hitziges Temperament ist ins Spiel eingeflossen. Am unteren Bildschirm befindet sich das Mumm-Metermaß. Diese Anzeige füllt sich, wenn Sie den Schweinehund rauslassen. „Trashtalk“ ist der kürzeste Weg, um Mumm zu sammeln. Werfen Sie jedem erledigten Gegner eine Beleidigung an den Kopf und die Anzeige schnellt in die Höhe, bis



DRIVE-BY SHOOTING In **Scarface** überbrücken Sie Entfernungen mit geklauten oder gekauften Autos. Aus solchen lässt sich ganz vorzüglich mit automatischen Waffen schießen.

AUSRASTER Im „Blinde Wut“-Modus schaltet die Sicht in die Egoperspektive. Jeder Abschuss bringt Energie.

SCHIESSEN UND SCHIMPFEN Abgeschossene und beleidigte Gegner füllen die „Blinde Wut“-Energie auf.

Was Sie in Scarface tun können - und was nicht!

Titel mit GTA-Mechanik haben sich große spielerische Freiheiten auf die Fahne geschrieben. Doch der Umfang von Scarface bleibt hinter dem Vorbild zurück.

Das geht in Scarface:	Das gibt's in beiden:	Das geht in GTA Vice City:
Drogen schmuggeln	Missionen absolvieren	Flugzeug fliegen
Wild fluchen	Autos klauen	Motorräder fahren
Villa ausstatten	Rennen gewinnen	Stadt erkunden
Müllcontainer anpinkeln	Boote fahren	Innenareale durchlaufen
Fahrer herbeirufen	Gegner umnieten	Päckchen finden
Egoperspektive aktivieren	Geschäfte kaufen	Monsterstunts ausführen
Handlanger anheuern	Spielautomaten knacken	Geschäfte ausrauben
	Frauen abschleppen	Verbrecher jagen
	Leute beleidigen	Brände löschen
	Stadtteile einnehmen	Taxigäste kutschieren
	Frust schieben (Schwierigkeitsgrad)	Pizzas liefern
	Polizisten abhängen	Notarzt spielen
	80er-Musik anhören	Arenawettkämpfe austragen

Die Alternativen

Die unwiderstehliche Mischung aus Rasen und Ballern hat neben Scarface viele andere Spiele hervorgebracht.

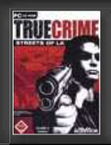
GTA San Andreas
***Wertung:* 91%**
Ein wahrhaft episches Spiel. Nur das schwarze Gangstermilieu ist nicht jedermanns Sache.

GTA Vice City
***Wertung:* 89%**
Spielt wie **Scarface** im Miami der Achtziger, ist spielerisch aber um einen ganzen Zacken besser.

Mafia
***Wertung:* 86%**
Erzählt von allen aufgeführten Titeln die schönste und intelligenteste Geschichte.

GTA 3
***Wertung:* 85%**
Das Spiel, das der **GTA**-Serie zum Durchbruch verhalf, ist auch heute noch einen Blick wert.

Der Pate
***Wertung:* 71%**
Was diese Filmumsetzung an Gewalt enthält, fehlt ihr an Spielspaß und Spannung.



True Crime: Streets of L.A.
***Wertung:* 65%**
Oder: Der gescheiterte Versuch, **Vice City** das Wasser reichen zu wollen.

True Crime: Streets of New York City
***Wertung:* 65%**
Oder: Der zweite gescheiterte Versuch, **Vice City** das Wasser reichen zu wollen.

Driver 3
***Wertung:* 62%**
Die PC-Version war bis auf die Grafik kein Stück besser als die verhunzte Konsolenfassung.

ZU WASSER Viele Drogen kommen über die Küste Floridas. Kein Wunder, dass Sie auch häufig per Schnellboot unterwegs sind und sich Gefechte mit Verfolgern liefern.

sich der „Blinde Wut"-Modus per Tastendruck aktivieren lässt.

Das wäre eine feine Sache – hätte man sie gut umgesetzt. Aktuell gehen damit mehr Probleme als Spaß einher. Etwa die Tatsache, dass Missionen viel einfacher sind, sollte die blinde Wut zufällig schon zu Beginn aufgeladen sein. Außerdem drängt sich die Frage auf, warum Tony nicht automatisch flucht. Jedes Mal eine Taste drücken, das ist umständlich.

Die Leidenschaft, mit der Tony seine Tiraden vorträgt, kann über diese Unzulänglichkeiten hinwegtrösten. Sprecher André Sogliuzzo intoniert Pacinos kubanischen Akzent mit Inbrunst, er lallt wie ein Könner und lässt Silben abgehackt erklingen. Auf eine deutsche Sprachausgabe hat Publisher Vivendi verzichtet. Eine solche hätte dem Vergleich zum Original wohl ohnehin nicht standgehalten.

Später, wenn Tony einiges an Geld angehäuft hat, darf er Fahrer anwerben. Die bringen auf Befehl einen Wagen vorbei. Das ist fein, einerseits, weil es den Autoklau überflüssig macht. Und andererseits, weil Tony seine Befehle so authentisch ins Handy bellt, dass man Pacino vor dem Mikro und Oliver Stone als Drehbuchschreiber wähnt. Wenn Vivendi mit dem Slogan „Sei das Original, sei Tony Montana" wirbt, dann zu Recht. Tony ist so sehr Original, dass er sich weigert, auf Frauen und Kinder zu schießen. „I don't need this shit", sagt er in Anspielung auf eine wichtige Szene im Film.

Anderes, etwa die Gewaltdarstellung des Vorbilds, hat es nicht in die deutsche Fassung geschafft. Kettensägenmassaker, abgetrennte Körperteile und einerweise Blut wären vor dem Gremium der BPjM schwierig zu erklären gewesen. Gegner verenden ohne die comichafte Überzeichnung der US-Fassung, dem Spielspaß tut das nichts – außer Sie quälen gern kleine Hasen.

Grand Theft Spiel

Es entbehrt nicht einer Ironie, dass der Film so einfluss- und erfindungsreich war. Denn die Umsetzung ist das genaue Gegenteil davon. Sie klaut alles ab **GTA 3** aufwärts und bringt nur minimal eigene Ideen ein. Hier gibt es nichts, was man nicht schon gespielt hätte. Mit mehr Individualität wäre **Scarface** vielleicht ganz groß geworden. So ist es nur Tonys Ego. (tw)

Die wichtigsten Vor- und Nachteile auf einen Blick

Atmosphäre
- \+ Charismatische Sprecher, besonders für Tony Montana (aber: keine deutsche Sprache, nur Untertitel)
- \+ Tonys cholerische Persönlichkeit
- \+ Umfangreicher Soundtrack (inklusive Original-Filmmusik), der fast jeden Geschmack trifft
- \+ Ungeschminkte Sprache mit herrlich bösen Beschimpfungen
- − Städtelayout wirkt lieblos hingeklatscht und lädt kaum zu Erkundungsausflügen ein
- − Grafisch nur auf Playstation-2-Niveau: kantige Objekte, schwammige Texturen, instabile Frameraten

Steuerung
- \+ Automatische Zielerfassung hilft bei Schießereien
- − Unpräzise und schwerfällige Maus- und Tastatursteuerung
- − Umständliches Herumfummeln an unübersichtlichen Menüs

Balancing
- \+ Die allmähliche Freischaltung frischer Waffen, Autos und Gegenstände spornt zum Weiterspielen an
- − Teils übermäßig hoher Schwierigkeitsgrad
- − Mumm-Meter verhunzt das spielerische Gleichgewicht
- − Wenig abwechslungsreiche Missionen

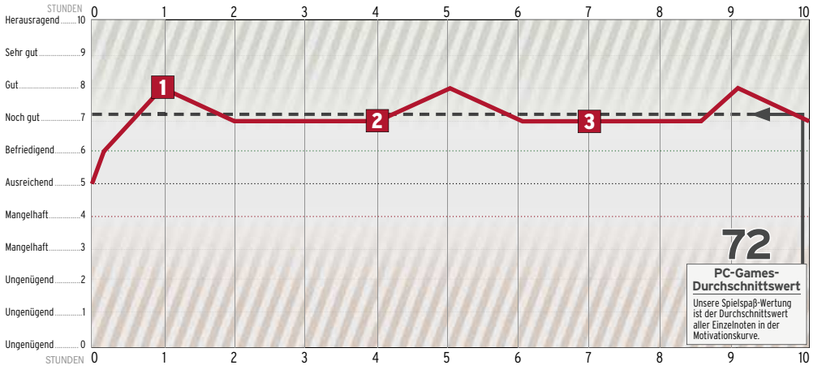
Umfang
- \+ Stattliche Auswahl an Autos und Waffen
- \+ Etwa zwölf bis 15 Stunden an Storymissionen
- \+ Große Stadt zum Austoben, die jedoch ...
- − ... nur wenige markante Details enthält
- − Im Vergleich zu der **GTA**-Serie lediglich geringe Freiheiten im Spielablauf (Taxifahren, Monsterstunts et cetera)

PC Games – Wissen, was gespielt wird

Scarface: The World is Yours

MOTIVATIONSKURVE EINZELSPIELER 7 WAFFEN +++ 4 STADTTEILE

1 Was würde passieren, wenn Tony Montana im Film aus der letzten Massenschießerei als Sieger hervorginge? Diese spannende Frage beantwortet das Spiel. Der furiose Beginn zeichnet sich durch drei Dinge aus: einen inflationären Einsatz von Schimpfwörtern, einen hohen Bodycount und eine schlechte Steuerung. Gäbe es keine automatische Zielerfassung, der Spieler würde genauso oft fluchen wie Tony und seine Gegner. Nach der ersten Stunde flacht der Spielspaß etwas ab: Um Ruf zu gewinnen, muss man langweilige Nebenmissionen lösen.



2 Eine Stadt böte Platz für coole Missionen. **Scarface** ignoriert dieses Potenzial und konfrontiert den Spieler mit stupiden Haudrauf-Aufträgen. Das ist okay, so lange die Story zum Weiterspielen anspornt. Und das tut sie.

3 Vier Stadtteile gibt es zu erobern. Leider gleichen sie sich grafisch stark. Von künstlerischer Abwechslung spürt man nichts. Das ist ein Grund, warum die Motivation von **Scarface** über lange Strecken auf der Stelle tritt.

TONY MONTANA

Von der mimischen Ausdrucksstärke, auf die sich Al Pacino im Film so gut versteht, spürt man im Spiel wegen der klobigen Konsolengrafik nichts. Der Sprecher André Sogliuzzo, vormals Pacinos Chauffeur, gleicht diese ästhetische Schwäche durch seinen rhetorischen Einsatz wieder aus.

Die Test-Abrechnung

Produkt: .. Scarface: The World is Yours
Testversion: ..... Verkaufsversion
Gespielte Minuten: ..... 600 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 10:00
Verkaufspreis: ..... € 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: ..... 590 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: ca.€ 4,68-

Wer sich beeilt, schafft die Storymissionen in etwa zehn bis zwölf Stunden. Einsteiger brauchen länger, weil die Steuerung schwerfällt. Außerdem darf man nicht während, sondern nur zwischen Aufträgen speichern – lästig für ein PC-Spiel.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
CA. € 50,-
27. OKTOBER 2006
USK: AB 18 JAHREN

THOMAS WEISS

„F* the motherf***ng f***! Hier können auch geübte Schimpfer noch was lernen."**

207 Mal kommt jenes F-Wort vor im Film. Hochgerechnet auf die Laufzeit entspricht das 0,02 fps. Die Umsetzung zollt dem Tribut: Sie quetscht Schimpfwörter schneller aus den Boxen als man erröten kann. Ich find's klasse. **Scarface** atmet die Seele des rotzigen Kinovorbilds und hat mit Tony Montana einen der markantesten Charaktere aufgestellt. Doch die Zornesausbrüche des Hauptdarstellers stehlen der Spielmechanik die Show, zu generisch ist das von **GTA** geklaute Rasen und Ballern ausgefallen. Besonders unzufrieden war ich mit den Nebenmissionen. Die sind langweiliger als Zeitungen austragen, weil sie kaum Abwechslung bieten: Immer wieder Drogen verkaufen, Ware abliefern und Personen beschützen, das kenne ich doch schon aus dem richtigen Leben. **Vice City** und **San Andreas** sind im Vergleich vollgepackt mit originellen Einfällen. Ideenvielfalt ist zwar auch nicht die Stärke der Hauptaufträge, doch dort wirkt sich der solide Story-Unterbau motivationserhaltend aus. **Scarface** ist insgesamt weit weg von einer spielerischen Glanzleistung, wird aber von Tonys Charisma gestützt und hält sich wacker über dem Sumpf schlechter Spielumsetzungen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Radical Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Simpsons: Hit & Run
Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Technisch zwar etwas besser als **Vice City**, aber künstlerisch nicht.
Sound: Guter Soundtrack mit Songs für jeden Geschmack, hervorragende Sprecher.
Steuerung: Umständlich und schwerfällig. Hilfreich: die automatische Zielerfassung.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Antiheld mit Ausstrahlungskraft
- \+ Spannende Gaunergeschichte
- − Monotone Neben- und Hauptmissionen
- − Träge und hakelige Steuerung
- − Technisch wie eine typische PS2-Umsetzung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **72**

LADEHEMMUNG Ab und zu stellen sich Ihnen Elite-Soldaten in den Weg. Schlauer als ihre Kollegen sind die aber auch nicht.

TUCHTRÄGER In einer Mine treffen wir auf irakische Terroristen. Die greifen uns sogar mit Selbstmordattentätern auf Mopeds an.

The Mark (deutsche Version)

Zwei beinharte Kämpfer sollen London vor der Zerstörung retten – und ballern sich dabei durch strunzdumme Gegner.

In **The Mark** sind Sie nie allein. Jowoods neuer Ego-Shooter schickt Sie nämlich in Begleitung eines KI-Kollegen auf die Reise rund um den Globus. Vor jedem der sechs Kapitel wählen Sie einen der beiden Haudegen. Steve Fletcher greift zur Desert Eagle und Zeitlupenfunktion, Söldner Austin Hawke ballert mit einer Schrotflinte um sich und markiert Feinde selbst durch Mauern hindurch. Im Laufe der Geschichte reist das schlagfertige Duo um die halbe Welt, um dieselbe zu retten. Von Sibirien geht es in den Irak, wo klischeetriefende Turbanträger und Selbstmordattentäter warten. Danach startet das dynamische Duo Richtung Italien, um Sandy, die Schwester von Steve Fletcher, aus den fiesen Fängen der törichten Terroristen zu befreien.

Einfach draufhalten

Die Gegner der beiden Weltenretter sind so zahlreich wie doof. Meist rennen Ihnen die Schergen blindlings entgegen oder stellen sich brav hintereinander auf, sodass Sie praktischerweise nur noch abdrücken müssen. Trotzdem treffen die Gangster ziemlich gut, weshalb Sie ständig auf Erste-Hilfe-Pakete angewiesen sind. Diese sind Gott sei Dank großzügig in den tristen Levels verteilt.

Obwohl das Spiel einige nette Grafikeffekte beherrscht, etwa einen Unschärfefilter beim Nachladen, sieht **The Mark** nicht zeitgemäß aus. Die langweiligen Levels und immergleichen Gegner sorgen schon nach kurzer Zeit für Mängelerscheinungen in punkto Spannung. Allerdings lassen sich alle Abschnitte mit beiden Helden durchspielen, da sich deren Wege öfters trennen.

Ein wichtiger Bestandteil ist der Mehrspieler-Modus. Darin retten Sie London zusammen mit einem Freund vor der Zerstörung, wobei jeder einen der beiden Helden steuert. Das macht zumindest mehr Spaß, als sich allein durchzuschlagen. Im sogenannten Massive Cooperative treten Sie gar mit insgesamt 16 Kämpfern gegen die Terrorbrut an. Allerdings sind hier nicht alle Abschnitte spielbar, die Auswahl ist auf vier Levels minimiert. Für einen kurzfristigen Spaß auf LAN-Partys taugt **The Mark** somit allemal. (rh)

DAUERFEUER Gegner strömen unablässig von allen Seiten auf Sie ein. Stumpfes Ballern ist angesagt, eine Taktik ist nicht nötig.

FUNKENREGEN Die Grafik-Engine beherrscht einige wenige sehenswerte Effekte. Die fallen in den hässlichen Levels aber kaum auf.

THE MARK
CA. € 30,-
24. NOVEMBER 2006
USK: AB 18 JAHREN

ROBERT HORN

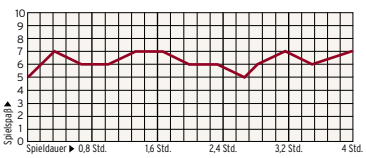
„Ein günstiger Shooter mit schlechter Grafik, aber gutem Koop-Modus."

The Mark sieht nicht gut aus. Die Gegner sind kaum mehr als stumpfe Kugelfänger und die Story könnte direkt aus einem B-Movie stammen. Aber mehr will das Spiel auch gar nicht sein. Die knackigen Sprüche der Protagonisten, die überzeichneten Gegner, das alles zeigt, dass der Ego-Shooter ein simples Ballervergnügen für wenig Geld ist. Mit dem Koop-Modus gehen die Entwickler außerdem in eine Richtung, die von vielen Spielern immer wieder gefordert wurde. Es macht einfach Spaß, zusammen mit einem Freund die Bösewichter auszuräuchern. Dennoch ist und bleibt **The Mark** eine flache Ballerorgie ohne echte Glanzpunkte. Wer taktischen Anspruch oder Edeloptik sucht, guckt eindeutig in die Röhre. Freunde fetziger Ballereien ohne großen Anspruch finden mit **The Mark** aber einen Shooter, der für wenig Geld ein wenig Unterhaltung bietet.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 7T Games
Titel vom selben Entwickler:
The Mark ist das Erstlingswerk von 7T Games.
Publisher: Jowood Productions
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 4 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Coop und Massive Cooperative
Zahl der Spieler: Bis zu 16
Fazit: Für schnelle LAN-Action ganz brauchbar

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Nicht zeitgemäß, hässliche Levels
Sound: Sehr gute Sprachausgabe
Steuerung: Maus, Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Endlich ein Spiel mit Koop-Modus
- + Günstiger Verkaufspreis
- + Gelungene Sprachausgabe
- − Strohdoofe Gegner
- − Hässliche und lineare Levels

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **64**

Helden werden geboren, Legenden geschrieben!

WORLD OF WARCRAFT
TRADING CARD GAME

Folge dem Ruf!

Das World of Warcraft Trading Card Game versetzt dich in die Welt von Azeroth!

- seltene Beutekarten™ ermöglichen optische Upgrades deines World of Warcraft™ Onlinecharakters
- Spiele als deine Lieblingsklasse und -rasse und erlebe die ganze Tiefe von World of Warcraft in einem Trading Card Game!
- Entdecke eine clevere, neue Form des Multi-Player Spiels mit dem Raid Deck Erweiterungsset. Bilde eine Raid-Gruppe und versuche, das ultra-mächtige Raid Deck des Deckmasters zu besiegen!
- Artworks von Top Künstlern wie Ariel Olivetti, Todd McFarlane oder Samwise faszinieren alle World of Warcraft Fans!

www.UDE.com/WOW

LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

© 2006 Upper Deck Europe BV, Fievenlaan 15, 1382 JX Weesp, Die Niederlande. Alle Rechte vorbehalten.
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Onyxias Hort ist ein Warenzeichen und Warcraft, World of Warcraft und Blizzard Entertainment sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Blizzard Entertainment, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen hier erwähnten Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

UPPER DECK ENTERTAINMENT

FLUGSHOW Die Flugeinlagen mit Saphira gestalten sich recht einfach, da kaum Hindernisse auftauchen.

ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Ihr Drache unterstützt Sie auch aus der Luft. Das geschieht aber nur selten.

Eragon

Drachen, Magier, furchtlose Kämpfer – schon vor dem Kinostart metzelt sich Aushilfs-Frodo Eragon durch Schurkenmassen.

Einst wachten die ehrenhaften Drachenreiter über den Frieden und die Gerechtigkeit im Reich Alagaësia – ihr Ende besiegelte der neue König Galbatorix. Ein 15-jähriger Bauernbursche namens Eragon, der durch den zufälligen Fund eines Dracheneis zum letzten Drachenreiter wird, ist nun der Einzige, der das Land von dem Tyrannen befreien kann.

An diesem Punkt setzt das Spiel **Eragon** ein, das bereits vor dem Filmstart (14. Dezember) erhältlich ist und Sie in die Rolle des auserwählten Knaben schlüpfen lässt. Diejenigen, die die beiden Romane von Christopher Paolini (**Eragon: Das Vermächtnis der Drachenreiter** und **Eragon: Der Auftrag des Ältesten**) nicht kennen, mag die Story zu Beginn des Spiels etwas verwirren, da die Zwischensequenzen erst nach und nach tiefere Einblicke gewähren.

Zusammen mit Ihrem Mentor Brom machen Sie sich auf, Alagaësia zu retten. Zunächst nur mit Schwert und Bogen bewaffnet, prügeln Sie sich in gewohnter Hack-'n'-Slay-Manier durch die Kapitel. Mit verschiedenen Kombos setzt Eragon seine Gegner gehörig unter Druck. Da er aber im Spielverlauf keine neuen Kampfbewegungen dazulernt, wiederholen sich diese schnell.

Den Aktionsspielraum erweitern lediglich die Magiefähigkeiten, die sich aber auf wenige Zaubersprüche wie Feuerball oder Ziehen und Schieben beschränken – mit denen lösen Sie auch die simplen Schalterrätsel.

Ein großes Problem, mit dem das auf Gamepad ausgelegte Spiel zu kämpfen hat und das den Schwierigkeitsgrad in die Höhe treibt, ist die statische Kamera, die sich nicht mit dem Helden mitbewegt. Säulen und Banner verdecken so den Protagonisten oder Gegner befinden sich außerhalb des Bildschirms. Das Speichersystem, das mit Kontrollpunkten arbeitet, sorgt ebenfalls für Frustmomente, genau wie die schlechte KI der Mitstreiter und Kontrahenten. Einzig die Szenen, in denen Eragon auf seinem mächtigen Drachen Saphira reitet, sorgen für kurzfristige Abwechslung im Schwertkampf-Einerlei.

So landet mit **Eragon** eine mäßige Filmumsetzung auf Ihrem PC – oder auch nicht. (web)

KNIFFLIG Für viele der Rätseleinlagen benötigen Sie Magiefähigkeiten. Hier bauen wir aus Holztrümmern ein Podest.

SCHADENSBERICHT Die Kämpfe gegen Zwischenbosse sind vertrackt, da diese reichlich Schaden einstecken und ebenfalls Kombos nutzen.

ERAGON
CA. € 45,-
24. NOVEMBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

SEBASTIAN WEBER

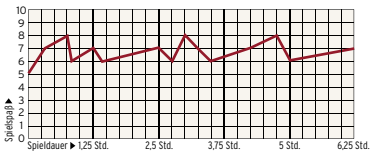
„Potenzial verschenkt – trotz starker Vorlage befindet sich dieser Drache im Tiefflug."

Filmumsetzungen gibt es mittlerweile so viele wie TV-Sendungen mit Günther Jauch – die meisten bleiben hinter den Erwartungen zurück. Auch **Eragon** fällt in diese Sparte. Bereits die schlechte Kameraführung, die oftmals den Blick auf den Helden komplett verdeckt, was der Übersicht bei Kämpfen natürlich nicht gerade zugutekommt, nervte mich mit zunehmender Spieldauer immer mehr. Aber auch die immer gleichen Kombos, die sich kaum abwechselnden Gegner, die simpel gehaltenen Rätsel und die wenigen zur Verfügung stehenden Zauber machen das Spiel schnell eintönig. Da helfen auch die Szenen wenig, in denen man auf dem Drachen Saphira reitet, da die nur die ersten Minuten überzeugen, dann jedoch in eine Art „Arcade-Flugsimulator trifft **Moorhuhn**" abdriften.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Stormfront Studios
Titel vom selben Entwickler:
Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme
Publisher: Vivendi Games
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 6 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativer Modus
Zahl der Spieler: 2
Fazit: Spaßiger Modus, der aber nur kurz fesselt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Kann Konsolenherkunft nicht leugnen
Sound: Für eine Filmumsetzung zu mau
Steuerung: Tastatur nicht zu empfehlen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- ✚ Hält sich an die Story der Vorlage
- ✚ Koop-Modus
- ➖ Nur mit Gamepad wirklich gut spielbar
- ➖ Synchronisation ohne Originalstimmen
- ➖ Oft schlechte Kameraperspektive

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **70**

ARMA
ARMED ASSAULT

Das neue Meisterwerk der "Operation Flashpoint"-Macher

Du befehligst einen Panzerverband oder bist einfacher Soldat in einem Spezialkommando. Du bist Scharfschütze im Rücken des Feindes oder Hubschrauberpilot. Du bist Kommandant eines Landungsbootes und ganzer Einheiten oder steuerst einen Kampfjet. Armed Assault überlässt dir die absolute Handlungsfreiheit. So kannst du zum Beispiel per Schleudersitz deinen Kampfjet verlassen und mit dem Fallschirm zu Boden gehen, um dort weiterzukämpfen. Alles ist möglich, erfülle die ca. 20 Singleplayer Missionen wie du es für richtig hältst.

Das ist Dir nicht genug? Dann erstelle doch einfach neue Missionen oder Kampagnen und spiele diese auf einem 400km² großen Schlachtfeld mit bis zu 100 Mitspielern online.

Multiplayerschlachten epischen Ausmaßes können z.B. bei Capture the Island oder JIP mehrere Stunden dauern. Hole dabei alles aus deinen mehr als 60 Waffen und Fahrzeugen heraus. Ob zu Wasser, Land oder in der Luft... alle Einheiten sind nötig für den Sieg!

"Genrefans dürfen sich den 30.November jedenfalls schon jetzt rot im Kalender anstreichen. Armed Assault ist ein El Dorado für Taktiker."

PC ACTION 11/06

"Von der ersten Minute an übte unsere Alpha-Version dieselbe Faszination wie damals Operation Flashpoint auf mich aus, sodass ich eine Freudenträne nach der nächsten auf die Tastatur vergoss."

PC GAMES 11/06

"Dank glaubwürdiger Spielphysik lenken sich die Trucks, Schützenpanzer und Geländewagen sogar angenehmer als ihre Pendants in der Battlefield-Serie."

PC POWERPLAY 11/06

(C)2006 Morphicon Limited. Alle Rechte vorbehalten. Peter Games und das dazugehörige Logo sind eingetragene Warenzeichen der Morphicon Limited. Die Namen und Logos anderer existierender Firmen und Produkte, die hier erwähnt werden, können Markenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

HMH

Peter Games

Bohemia Interactive

Welcome to

the other site

5 € Start-Bonus

(Bei einem Gesamteinkaufswert von mindestens € 30,-)

Kostenlos anmelden unter: www.sqoops.de

Games-Shops waren gestern. Heute ist sqoops. Erlebe Online-Shopping der neuen Generation! Fliege durch die 3-D-Navigation, tauche in Screenshots und Trailer ein, spiele Mini-Games und verdiene sqoops-cents, die Du beim Kauf Deiner nächsten Spiele einlösen kannst. Begegne der anderen Seite! Jetzt!

sqoops

www.sqoops.de

SCHRECKENSGESTALT Ein waschechter Dämonenprinz ist selbst für kampferprobte Elfenkrieger kein leichter Gegner. Diese Spitzohren sind dem Tode geweiht.

AUF DVD
Video

Warhammer

Mark of Chaos I Dämonische Mächte drohen die Menschenwelt zu vernichten. Bekämpfen Sie das Chaos oder paktieren Sie mit dem Bösen?

PRIESTER GUNTHER

Gunther ist ein tadelloser Vorkämpfer des heiligen Imperiums und des guten Gottes Sigmar. Mit ihm an der Seite können Ihnen die Mächte des Chaos nicht viel anhaben.

Abgekämpft schleppt sich eine Truppe imperialer Soldaten durch die dunklen Wälder Nordlands. Die ehemals blank polierten Rüstungen haben schon lange Rost angesetzt und genau wie der Glanz ist der Mut der Männer längst verschwunden. Und doch krauchen sie weiter. Priester Gunther, ihr Anführer, hält seine kleine Schar eisern beisammen. Auf einen Fingerzeig Gunthers macht die Gruppe halt. Etwas stimmt nicht. Es ist zu ruhig, kein Vogelgezwitscher, nichts. Plötzlich treten überall um sie herum hünenhafte Recken aus dem Nebel. Chaoskrieger! Mit dem Mute der Verzweiflung stürzen sich die Imperialen den Todesfeinden entgegen. Für Sigmar!

Das Echtzeit-Taktikspiel **Mark of Chaos** fängt so an, wie man es von einem **Warhammer**-Spiel erwartet – furios! Das in der Introsequenz gezeichnete Szenario ist düster, der Kampf Mann gegen Monster schonungslos. Sogleich stürzen wir uns auf die beiden Kampagnen. Der Spieler tritt entweder in die Dienste des Imperiums und verteidigt die Länder der Menschen, Elfen und Zwerge gegen das Böse. Oder er lässt sich als wilder Nordland-Barbar mit dem Chaos ein und bringt Krieg und Verderben über die **Warhammer**-Welt, die übrigens ans Mittelalter angelehnt ist.

Wer das **Warhammer**-Universum noch nicht kennt: Menschen, Zwerge und Elfen leben mehr oder minder einträchtig in Nachbarschaft, als sich in den arktischen Regionen Dimensionsportale öffnen und Chaos-Dämonen einen grausamen Eroberungsfeldzug beginnen. Das Chaos gehorcht aber nicht nur einem Herrscher – gleich vier Götter führen es an, die zudem untereinander konkurrieren. Zwei davon spielen in **Mark of Chaos** eine Rolle: Nurgle, Gott der Fäulnis, und der Blutgott Khorn. Immer wieder dienen sich machthungrige Menschen diesen Göttern an, weil sie sich davon Unsterblichkeit versprechen. Schlägt ein Mensch diesen Pfad ein, trägt er das Zeichen des Chaos – das Mark of Chaos.

Schwache KI

Sie beginnen die imperiale Kampagne in der Rolle des vom Chaos gezeichneten jungen Hauptmanns Stefan von Kessel. Dessen Großvater wurde als Verräter enttarnt und so hat Stefan immer wieder mit Anfeindungen aus den eigenen Reihen zu kämpfen. Die Geschichte beginnt also vielversprechend. Gleich zu Anfang beweisen Sie in der Rolle Stefans taktisches Geschick und sichern einen wichtigen Höhenzug für die Artillerie der imperialen Armee. Die Mission ist kurz und nicht allzu schwer, so wie es sich für einen guten Einstieg gehört. Allerdings steigt die Spannungskurve auch in den Folgeschlachten nicht besonders stark an. Sie führen meist vier bis sechs Einheiten mit jeweils 40 Mann gegen äußerst berechenbare KI-Gegner ins Gefecht. Die vom Computer gesteuerten Einheiten greifen Sie nämlich an, sobald Sie in deren Sichtradius gelangen. Zudem bekommen Sie die Truppen der künstliche Intelligenz meist häppchenweise serviert; Sie kämpfen fast nie mit gleich starken Kräften oder gar gegen eine Überzahl. Finten oder Flankenangriffe, die bei der Tabletop-Vorlage von **Warhammer: Mark of Chaos** den Reiz ausmachen? Fehlanzeige!

Sehr viel Platz

Die Schlachtfelder bieten außerdem wenig taktische Möglichkeiten. Meist sind die Levels derart karg gestaltet, dass selbst größere Armeen keinerlei Platzprobleme haben. Gebäude, Wälder und Höhen spielen nur selten eine Rolle. Selbst Stadtgefechte bieten derart viel Raum, dass umliegende Häuser mehr Dekoration denn Hindernis sind. Es gibt jedoch ein paar Festungsmissionen, in denen Sie eine Burg halten oder einnehmen müssen. Wer sich jetzt gigantische, ineinander verschachtelte Festungsanlagen wie in **Medieval 2** vorstellt, liegt falsch. **Warhammer**-Burgen bestehen aus einem Mauerwall mit einigen Türmen, auf denen Kanonen stationiert sind. Fällt die im Burghof platzierte Fahne an den Angreifer, ist die Schlacht vorbei. In unseren Tests hat sich leider gezeigt, dass Sie Flaggen noch schneller einnehmen als Axel Schulz k. o. geht. Sie brauchen nur die Wälle mit Leitern überwinden, in die Nähe des Ziels gelangen und Sie haben gewonnen. Die KI leistet hier oft nur sporadisch Widerstand – kein Vergleich mit dem Gerangel um Helms Klamm oder Minas Tirith im ersten **Die Schlacht um Mittelerde**-Spiel. Eine Burg zu verteidigen ist dagegen anspruchsvoller und spannender, da der Gegner jedes Mal mit einer Übermacht anrückt. Die Truppen werden zwar – wie in anderen Missionen auch – portioniert ins Gefecht geworfen, mit Kanonen und Rammen richtet die künstliche Intelligenz aber beträchtlichen Schaden an.

Vielseitige Anführer

In einem **Warhammer**-Spiel dürfen kernige Helden natürlich nicht fehlen. In den meisten Missionen stehen ein bis drei Recken zur Verfügung, die neben einer hohen Kampf- und Lebenskraft über Spezialfähigkeiten wie Feuerzauber oder Kampfauren verfügen. Stefan von Kessel beispielsweise verschafft einer ihm angeschlossenen Truppe einen Rüstungs- und Moralbonus. Die Heldenfähigkeiten verbessern sich, je mehr Erfahrung der Recke durch das Erschlagen von Gegnern sammelt. Erreicht das Punktekonto einen bestimmten Stand, steigt er im Level auf. Pro Level verteilen Sie einen Skill-Punkt auf Fähigkeiten in einer von drei Kategorien: Kampf, Duell und

SCHLACHTGETÜMMEL Kommt es zum Nahkampf, verkeilen sich die Kämpfer derart ineinander, dass Schlachtordnungen aufhören zu existieren.

DETAILLIERT In **Mark of Chaos** hat fast jeder Krieger ein anderes Outfit und Gesicht. Klon-Armeen wie in **Die Schlacht um Mittelerde 2** sind passé.

Was ist top, was ein Flop?

Wir haben Warhammer: Mark of Chaos genau unter die Lupe genommen und alle wichtigen Stärken und Schwächen für Sie zusammengefasst.

Grafik
Das Design der Figuren ist erstklassig, der Detailgrad unglaublich hoch.

Sound und Musik
Kampflärm, Musik und Sprecher (zumindest in der US-Version) erfüllen höchste Ansprüche.

Stimmung
Das düstere **Warhammer**-Feeling haben die Entwickler gut getroffen.

Erfahrungssystem
Da die Einheiten Erfahrung sammeln, wachsen sie einem ans Herz.

Upgrades
Dass man Truppen zusätzlich ausrüsten kann, motiviert.

Helden
Gegenstände, Erfahrung und Fähigkeiten – **Warhammer**-Helden erinnern an **Diablo 2**-Charaktere.

Nahezu frei von Bugs
Die Testversion weist keine nennenswerten technischen Mängel auf – fast eine Ausnahme.

Künstliche Intelligenz
KI-Gegner handeln konzeptlos und greifen in kleinen Gruppen sowie frontal an.

Leveldesign
Die meisten Spielkarten sind zu groß und bieten kaum Gelände.

Missionsdesign
Die meisten Missionen sind nach dem Prinzip „Suchen und Zerstören" gestrickt. Abwechslungsreichere Aufgaben wären schön gewesen.

Einheitenzahl
Nach den ersten Screenshots haben wir größere Armeen und Schlachten erwartet. Die Anzahl an Soldaten orientiert sich jedoch an der Tabletop-Vorlage des **Warhammer**-Fantasy-Spiels.

Inkonsequenz
Die Entwickler haben nicht das volle Potenzial aller wichtigen Features ausgeschöpft. So sind die Erfahrungs- und Upgrade-Systeme zu schnell ausgereizt, Moral und Ausdauer spielen bei eigenen Einheiten bestenfalls eine untergeordnete Rolle.

CHAOSKRIEGER

Die Nordland-Barbaren sind abtrünnige Menschen, die sich dem Chaos angeschlossen haben. Sie versprechen sich davon ewiges Leben. Der Nachteil: Sie mutieren auf Dauer zu Dämonen oder zur Höllenbrut!

So spielt sich Warhammer: Mark of Chaos

Mark of Chaos bietet mehr als nur Echtzeit-Gefechte. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Spielelemente.

▼ FELDSCHLACHT In den meisten Missionen stehen Sie mehr oder minder großen Feindgruppen auf freiem Feld gegenüber. Alle Levels bieten viel freie Fläche.

▼ STÄDTE Auf allen Strategiekarten gelangen Sie häufig in Städte. Dort stocken Sie Ihre Truppen auf, kaufen frische hinzu oder rüsten Einheiten neu aus. Schön!

▼ BELAGERUNG In der Kampagne verteidigen oder stürmen Sie ab und zu Burgen. Letzteres ist aufgrund der schwachen KI jedoch zu einfach.

▼ HELDENMISSIONEN Manchmal sind Sie nur mit Ihren Helden unterwegs und erkämpfen sich Storyline-Missionen. Eine schöne Abwechslung zu den Schlachten.

▼ DUELL Die Zweikämpfe zwischen den Helden sind eine nette Idee, aber zu einfach und anspruchslos umgesetzt. Die KI-Gegner sollten stärker sein.

▼ UPGRADES UND ERFAHRUNG Helden und Einheiten sammeln Erfahrung. Während Helden 30 Levels und mehr aufsteigen, erreichen Einheiten schnell das Ende der Fahnenstange.

Kommando. Kampf-Skills erhöhen die Kampfkraft in Schlachten und Kommando-Skills unterstützen dem Helden unterstellte Einheiten. Ungewöhnlich sind die Duell-Skills. Treffen Sie auf feindliche Helden, kommt es in der Regel zum Zweikampf. Hier setzen Sie Ihre Duellfähigkeiten ein, um den Gegner möglichst schnell niederzuringen. Das klingt jedoch spannender als es wirklich ist. Meist klicken Sie ganz simpel die Spezialfähigkeiten immer wieder der Reihe nach an, bis einer der Kämpfer im Staub liegt. Eine spezielle Reihenfolge oder ausgeklügelte Taktik brauchten wir im Kampf gegen KI-Helden nicht. Schade, hier hätte man mehr rausholen können.

Einheiten aufrüsten

Auch das Upgrade-System der Einheiten ist im Ansatz super, in letzter Konsequenz aber nicht voll durchdacht. Es gibt zwar für fast alle Kampfeinheiten drei Rüstungs- und Waffentypen sowie weitere Upgrades wie Champions, Banner und Hornbläser, die Kampfkraft und Moral erhöhen. Zudem ist die Ausrüstung an den Erfahrungsstand gekoppelt. Grüne Truppen dürfen zum Beispiel nicht mit Bannerträgern ausgestattet werden. Meist braucht es aber nur zwei bis drei Gefechte, bis eine Truppe den maximalen Erfahrungswert erreicht hat. Auch bekommen Sie nach jeder Schlacht genügend Beutegold, um Verluste auszugleichen und zusätzlich schnell alle möglichen Upgrades zu kaufen. Daher ist das Aufrüstungssystem anfangs motivierend, der Reiz lässt jedoch sehr schnell nach.

> Vier spielbare Völker sind in Mark of Chaos enthalten. Die vier Parteien unterscheiden sich optisch und spielerisch gut voneinander.

Vier Rassen

Vier spielbare Parteien sind in **Warhammer: Mark of Chaos** enthalten: Imperium (Menschen) und Elfen auf der guten Seite, Chaos und rattenartige Skaven als böse Fraktion. Die vier Rassen unterscheiden sich optisch und spielerisch gut voneinander. Während imperiale Soldaten dem späten Mittelalter entsprungen sind, sehen **Warhammer**-Elfen genau wie ihre Geschwister aus **Der Herr der Ringe** aus. Das Rattenvolk Skaven hat einen verrotteten Look und Chaoskrieger können ihre dämonische Herkunft nicht verleugnen. Taktisch stützt sich das Imperium auf einen Mix aus Schwertkämpfern, Hellebardieren und Musketieren. Die Elfen besitzen ausgezeichnete Bogenschützen, Lanzenträger und Reiter. Das Chaos verfügt über extrem schlagkräftige Nahkämpfer und die Skaven trumpfen mit schierer Masse und technischen Spielereien auf.

Da Orks und Zwerge in einem Fantasy-Spiel nicht fehlen dürfen, haben die Entwickler diese Rassen als Unterstützungseinheiten respektive Söldner eingebaut. Weitere Völker sind für die Add-ons geplant.

Multiplayer-Modus

Mark of Chaos bietet im Mehrspielermodus solide, aber keine herausragende Kost. Bis zu acht Spieler bauen sich vor dem Spielstart eine Armee auf und prügeln sich anschließend auf ausgedehnten Schlachtfeldern. Um die Größe der Armeen festzulegen, wählt der Host der Partie eine Punktzahl aus, die Sie in Helden, Einheiten und Upgrades investieren. Anschließend platzieren Sie Ihre Truppen und los geht's. Meist sind die Gefechte bereits nach fünf bis zehn Minuten entschieden, da Sie auf dem Großteil der Karten keine Einheiten nachkaufen können. Nur auf den sechs Reinforcement Maps (mit Patch 1.2) dürfen Sie Siegpunkte gegen Nachschub tauschen. Es gibt zudem noch einige Festungskarten, die allerdings nur für zwei Spieler geeignet sind. Belagerungen mit vier oder mehr Spielern wären wesentlich reizvoller, wie **Die Schlacht um Mittelerde 2** beweist. (oh)

PC Games – Wissen, was gespielt wird

MOTIVATIONSKURVE

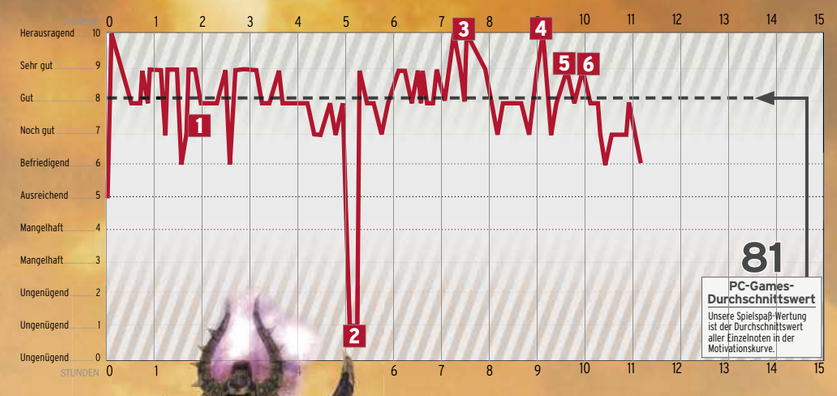
Warhammer: Mark of Chaos

EINZELSPIELER 40 LEVELS +++ 8 KAPITEL +++ 4 VÖLKER

1 DURCHMARSCH In der letzten Mission des ersten Kapitels gilt es, eine Chaos-Festung zu erobern. Nach gerade mal fünf Minuten ist die Mission beendet – ein äußerst kurzes Szenario. Hier hätten wir mehr erwartet.

2 PLOT-STOPPER Im vierten Kapitel der Kampagne sollen wir mit der Elfenarmee zunächst eine Festung stürmen, haben aber unmittelbar davor keine Gelegenheit, Belagerungswaffen zu kaufen. Wir müssen einige Missionen wiederholen.

3 SCHÖNES FINALE In der letzten Imperiums-Mission brandet Welle auf Welle gegen unsere Mauern. Die KI handelt zwar nicht klug, hält uns aber durch die drückende Übermacht auf Trab. Das macht Spaß.



4 COOL Thorgar der Blutige hat in seiner Rolle als Dämonen-Champion einen starken Auftritt. Die Chaos-Kampagne beginnt damit stimmungsvoll und spannend.

5 ELFEN KLATSCHEN Uns scheint, dass die Entwickler an den Chaos-Missionen mehr Spaß hatten und viele gute Ideen wie die Vernichtung einer Flotte hierfür aufgespart haben.

6 SEMI-FINALE Kurz bevor wir die Menschen vernichten, zerschlagen wir mithilfe eines Dämonenprinzen das Elfenheer. Fein!

Die Test-Abrechnung

Produkt: Warhammer: Mark of Chaos
Testversion: 1.2 US
Gespielte Minuten: 667 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 11:07
Verkaufspreis: € 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: 630 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: Ca.€ 4,76

Wir haben die US-Version mit dem Patch 1.2 getestet, der kleine Design- und Balancing-Fehler behebt und Mehrspielerfunktionen hinzufügt. Größere Bugs werden nicht entfernt, da die Verkaufsversion 1.0 keine nennenswerten technischen Probleme hat.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS
CA. € 50,-
24. NOVEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

OLIVER HAAKE

„Trotz Schwächen schafft es Mark of Chaos, den Spieler bei der Stange zu halten."

Warhammer: Mark of Chaos ist gut, aber nicht der erhoffte Überflieger. Schade, denn Grafik und Hintergrundgeschichte sind erstklassig. Blackhole Entertainment hat viele tolle Designideen eingebracht, diese aber nicht konsequent umgesetzt. So sammeln Einheiten zwar Erfahrung und werden besser, allerdings ist das höchste Level zu schnell erreicht. Den Helden geht es da schon besser. Bis zu 40 Stufen können diese aufsteigen und auf einen Pool aus bis zu 21 Fähigkeiten zurückgreifen. Aber auch hier fehlt der letzte Kick. Die Heldenduelle sind wenig anspruchsvoll und so kommen viele Fähigkeiten nicht richtig zum Tragen. Die KI und das Missionsdesign sind jedoch die eigentlichen Schwachpunkte. Der Computergegner greift immer direkt und in kleinen Gruppen an. Auch die Levels wirken seltsam leer und bieten wenig taktische Möglichkeiten. Erfahrene Strategen sind auf diese Weise kaum gefordert. Trotzdem macht **Warhammer: Mark of Chaos** Spaß. Die coole Atmosphäre, die wirklich fantastisch aussehenden Einheiten und die kurzweiligen Schlachten halten den Spieler bei der Stange.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Blackhole Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Armies of Exigo
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Englisch (Englisch)
Zielgruppe: Einsteiger

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 4 Spielmodi, 15 Karten, 4 Völker
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Kurzweilig, aber auf Dauer nicht motivierend

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Extrem schöne und detaillierte Modelle, aber tristes Leveldesign
Sound: Zumindest in der vorliegenden US-Version tolle Sprecher und stimmungsvolle Musik
Steuerung: Bewährte Echtzeit-Strategiespiel-Steuerung per Maus und Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- ✚ Insgesamt sehr schöne Grafik
- ✚ Stimmige Geschichte mit tollem Hintergrund
- ✚ Erfahrungs- und Upgrade-System
- ➖ Berechenbare künstliche Intelligenz
- ➖ Unterdurchschnittliches Missionsdesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 81

DER SCHATTEN DER VERGANGENHEIT Noch immer pixeln die Schatten auf und standardmäßig ist keine 1.280er-Auflösung vorgesehen.

DREI MANN HOCH Die Spezialaktion „Schatten des Wolfes“ ist in den letzten Schlachten unverzichtbar.

TREIBGUT UND BEUTE Der kräftige Bergtroll Rogash springt eindrucksvoll in gegnerische Truppenverbände.

VIELE BEGEGNUNGEN Jede Fraktion verfügt über neue Spezialeinheiten. Hier sehen Sie die elbischen Nordor-Kämpfer.

NEBEL AUF DEN HÜGELGRÄBERHÖHEN Die neuen Hexenmeister lassen Leichen regnen und verschlingen Seelen.

ÜBER HOBBITS In keinem **Herr der Ringe**-Spiel dürfen Halblinge fehlen – nur erleben sie diesmal ihr blaues Wunder.

Die Schlacht um Mittelerde 2

Aufstieg des Hexenkönigs | „Kein Mann vermag mich zu töten“, tönt der Nazgul-Anführer Ihnen im Add-on des Herr-der-Ringe-Strategiespiels entgegen. Sicher?

DER SCHWARZE REITER

Den Hexenkönig als Held kontrollieren Sie in den meisten Missionen. Während er durch zunehmende Kampferfahrung höhere Stufen erreicht, stehen weitere Spezialaktionen zur Verfügung, darunter auch die legendäre „Stunde des Hexenkönigs“.

Eine gute Möglichkeit, lange, sehr, sehr lange Winterabende angenehm zu verbringen, stellt die erweiterte **Herr der Ringe**-Fassung auf insgesamt sechs Silberscheiben dar. Wer sich mit einem hinreichenden Pizza- und Cola-Vorrat an das Heimkino-Epos macht, begegnet auf der dritten DVD der neuen Szene „Die Stunde des Hexenmeisters“, in der der Anführer der Neun Gandalfs Stab zerbricht. Wie kam es zum Aufstieg des finsteren Ritters und welche Spezialfähigkeiten abseits einer markanten Stimmlage bringt das Nazgul-Dasein mit sich? Diesen Fragen gehen Sie in den gut zehn Spielstunden zum Add-on zu **Die Schlacht um Mittelerde 2** nach.

Beherrschten Sie im Hauptspiel unter anderem Isengart und Mordor, taktieren Sie nun im Nordwesten Mittelerdes auf Tolkiens Spuren und errichten das dunkle Reich Angmar. Zunächst muss der Hexenkönig in den Bergen Verbündete finden, um im Wortsinne heroisch in die Schlacht zu ziehen – ein Bergtroll kommt dabei gerade recht. Anschließend kämpfen Sie Schlacht um Schlacht um die Vorherrschaft im Reiche Arnor, dass passenderweise vor kurzem zerfallen und damit geschwächt ist.

Der Weg der Grauen Schar

Das Reich Angmar mitsamt seiner neuen Einheiten, Trolle und Helden begleiten Sie auch im verfeinerten Ringkrieg-Modus und im Freien Spiel (siehe Kasten). Die Hauptgeschichte verläuft diesmal streng linear und baut eine sehr dichte Erzählung auf. Der finstere Hexenkönig profitiert atmosphärisch davon, dass er in den Filmen deutlich präsenter war als Glorfindel und Konsorten. Die Chance, hier aber etwa am Epilog anzuknüpfen, wurde (bewusst?) vertan – auf die erneute „Stunde des Hexenmeisters“ freuen Sie sich vergebens. Abseits dieser Enttäuschung bieten die Missionen alles, was sich der **Mittelerde**-Jünger wünscht. Sie schwitzen in spannenden Gefechten mit wenigen Einheiten, in denen ein kluger Einsatz der Spezialfähigkeiten hilft, etwa um auf gefrorenem Terrain besser gerüstet zu sein oder in den Rücken des gegnerischen Trupps eine Horde Orks zu beamen. Auch in der Missions-Gemeinschaft: Burgaufbau- und -verteidigungsszenarien, die beinahe ans fulminante Helms-Klamm-Szenario heranreichen und in denen Sie Ihrem Einigeltrieb in Gänze nachgeben können, um etwa von grimmigen Trollen Gebrauch zu machen, die von den Zinnen Tod bringende Gesteinsbrocken durch die Gegend schicken. Das Missionsdesign nutzt dabei die neuen Features des Spiels: Die finsteren Zauberer zum Beispiel setzen Sie in einer hektischen Rangelei um die Entweihung von Grabhügeln ein, während die Uhr unerbittlich tickt, weil Sie Ihr unheilschwangeres Werk vor Morgengrauen zu verrichten haben. In solchen hitzigen Momenten packt der **Aufstieg des Hexenkönigs** den Spieler wie die Macht des Rings in Peter Jacksons Film.

Wanderung zum Scheideweg

So gut sich die Kämpfe auch spielen, der Aufbaupart des **Hexenkönigs** ist durchwachsen. Der Grund ist ebenso simpel wie ärgerlich: Selbst in der höchsten Zoomstufe zwingt jede nur halbwegs große Basis zum ständigen Scrollen und Suchen. Das macht jene Missionen mit längeren Basisaufbau übermäßig träge.

Weil nebenher der bekannte Soundtrack von Howard Shore Mittelerde aufleben lässt, die Landschaft nach wie vor detailliert gestaltet ist und die Animationen spektakulär über den Bildschirm flimmern – etwa, wenn der Sprung des Bergtrolles ganze Einheitenverbünde durch die Luft schleudert –, kommt beinahe Kino-Atmosphäre auf. Gestört wird diese allerdings durch kleinere Schwächen im Spieldesign.

Allen voran die künstliche Intelligenz hat den Verfasser ein ums andere Mal dem Aussehen Gollums um einiges näher gebracht. Da stehen gegnerische Pikeniere trantütig vor der Burg rum wie Sumpfkraut rauchende Halblinge – und lassen sich seelenruhig zusammenschießen. Im Gegenzug sind Mauern nach ihrer Erbauung nicht immer ein Hindernis für die scheinbar von David Copperfield angelernten Soldaten. Immerhin: Die Wegfindung ist gelungen, Verhaltens- und Formationseinstellungen verfeinern die Taktik.

Zumeist ist solch überlegtes Vorgehen aber nicht erforderlich. Besonders ärgert es Hobby-Strategen, etwa in der an sich so gelungenen Verteidigungsschlacht um Carn Dum, wenn nach vielen Versuchen mit verschiedenen Taktiken die Lösung so simpel ist: in den letzten Burgring viele billige Einheiten stellen – fertig. Die grandiose Atmosphäre allerdings sorgt dafür, dass Sie am Ende einer siegreichen Schlacht locker über solche Fehler hinwegsehen. (cb)

Nachrichten aus Mittelerde

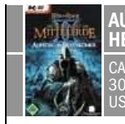
Neben der neuen Kampagne gibt es auch zahlreiche Änderungen im beliebten Ringkrieg-Modus.

Neue Einheiten

Jede der bekannten Fraktionen bekam neue Super-Einheiten oder Gebäude spendiert: Für die Elben reiten berittene Bogenschützen in die Schlacht, Mordor bietet passend schwarze Reiter auf und bei den Zwergen ist neben Zeloten noch der neue Held Prinz Brand mit von der Partie. Um das Balancing zu wahren, dürfen Sie von den elitären Kämpfern maximal drei Verbünde gleichzeitig besitzen.

Ringkrieg-Änderungen

Passend zur Kampagne gibt es den Fall Angmars nun auch als historisches Szenario. Darüber hinaus wurde das Tempo im Ringkrieg angezogen: Einheiten werden schneller rekrutiert und die Rohstoff-Produktion geht etwas einfacher voran. Außerdem stellen Ihre Schmieden Belagerungswaffen her. Nach wie vor ist der Ringkrieg langfristig sehr atmosphärisch und motivierend.



AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS

CA. € 30,-
30. NOVEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

CHRISTIAN BURTCHEN

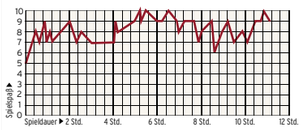
„Mein Schatz! Trotz kleiner Kratzer lässt mich der Add-on-Ring nicht los.“

Auch auf die Gefahr hin, dass mich die Tolkien-Gemeinschaft brandmarkt: Ich konnte mit der Geschichte von **Die Schlacht um Mittelerde 2** nie so furchtbar viel anfangen, zu blass erschienen mir die Charaktere. Das mit dem Hexenkönig nun ein Bösewicht zu kommandieren ist, der vitale Erinnerungen an die Schlacht um Gondor weckt, begeistert mich. Insgesamt ist die Geschichte tempo- und abwechslungsreich inszeniert, jeder, der mit **Der Herr der Ringe** etwas anfangen kann, findet sich sofort ins Spiel ein. Dass die hektischen Kämpfe mitunter etwas chaotisch sind, stört mich kaum. Aber dass der Basisaufbau so unübersichtlich gerät, ist ein Lapsus, ebenso die gelegentlichen Aussetzer der künstlichen Intelligenz. Dennoch: Wer das Hauptspiel mag, kann bedenkenlos zugreifen!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Electronic Arts
Titel vom selben Entwickler:
Schlacht um Mittelerde | C&C Generäle
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ringkrieg und Skirmish auf freien Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 8 Spieler
Fazit: Hektische Action mit Balancing-Problemen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Pixelige Schatten, sonst detailreiche Figuren und lebendige Animationen
Sound: Originalmusik und EAX-Unterstützung
Steuerung: Eingängig wie beim Hauptspiel

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

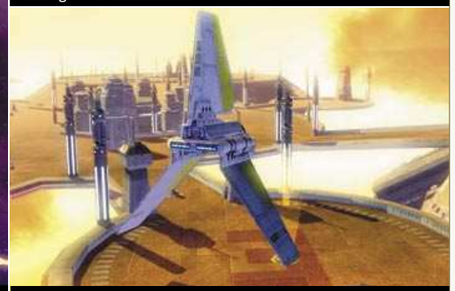
- ✚ Überzeugende, spannende Missionen
- ✚ Neue Einheiten und Detail-Verbesserungen
- ✚ Packende, nahezu cineastische Atmosphäre
- ➖ Unübersichtlicher Basis-Bau
- ➖ Verpeilte künstliche Intelligenz

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **83**

GIGANTISCH Das Imperium wirft einen Super-Sternenzerstörer ins Gefecht, die Annihilator. Das Schiff ist ein harter Brocken, durch konzentriertes Feuer aber zu knacken.

UNGEHEUERLICH Eine der neuen und zugleich mächtigsten Bodeneinheiten sind berittene Rancors.



WIEDERSEHEN Sie besuchen die Wolkenstadt Bespins, bekannt aus **Star Wars: Episode 5**.

Welche neuen Ideen bringt Forces of Corruption?

Das Add-on bietet eine neue Spielpartei, weitere Helden und Veränderungen im Gameplay.

GANGSTER Tyber Zann (links) und Urai Fen (rechts) sind die Protagonisten des Add-ons. Sie kämpfen gegen Jabba, das Imperium und die Rebellen.

AUFSTELLUNG Im Gegensatz zum Hauptspiel können Sie nun Ihre Truppen vor Gefechten auf strategisch wichtige Verteidigungspositionen der Karte verteilen.

KORRUPTION Statt Planeten mit Gewalt einzunehmen, korrumpieren Sie diese. Die meisten Welten lassen sich auf zwei Wegen unterwandern.

STRATEGIEKARTE Der gelbe Nebel um die Flugrouten und Planeten zeigt an, dass diese Bereiche korrumpiert sind.

FORCES OF CORRUPTION
CA. € 30,-
26. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

OLIVER HAAKE

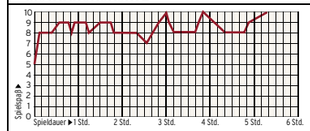
„Die Entwickler haben die Korruption nahtlos in Empire at War eingebettet."

Ja, **Forces of Corruption** ist ein würdiges Add-on. Die Korruptionsidee ist nahtlos in das Spielsystem eingebettet, die neuen alten Einheiten stehen wunderbar im Kontrast zum geschniegelten Imperium und den zusammengewürfelten, aber technisch versierten Rebellen. Die teildynamische Kampagne funktioniert zudem auch im Add-on prächtig. Nur ist sie mit rund sechs Stunden Spielzeit äußerst kurz geraten. Dafür hat der Spieler mehr Entscheidungsmöglichkeiten. Will ich sofort eine direkte Konfrontation riskieren oder klopfe ich meine Gegner per Korruption weich? So weit der Pflichtteil, es folgt die Kür. Versprüht das Add-on dasselbe coole **Star Wars**-Flair wie das Hauptspiel **Empire at War**? Ich finde nicht. Das Gangsterpärchen kommt einfach nicht glaubhaft genug rüber, Fettklops Jabba ist mir nicht fies genug.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Petroglyph
Titel vom selben Entwickler: Star Wars: Empire at War
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 5 1/2 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 4 Spielmodi, 3 Parteien, 52 Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Der Modus gewinnt durch das Add-on.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Immer noch gut, aber nicht spitze
Sound: Sounds/Musik super, Synchronisation nicht
Steuerung: Etwas träge, sonst solide

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Eine interessante neue Spielpartei
- + Zwölf neue Planeten
- + Super-Sternenzerstörer endlich im Spiel
- − Synchronisation ist nicht gelungen
- − Durchwachsene Hintergrundgeschichte

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **85**

PC Games Silber Award 85 01/2007

Empire at War

Forces of Corruption I Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte. So kalkuliert Tyber Zann, narbengesichtiger Anführer eines galaktischen Verbrechersyndikats.

Zann giert nach Reichtum und vor allem nach Macht. Bevor er jedoch seine Eroberungspläne umsetzen kann, muss er erst einmal aus den Gefängnisminen von Kessel entkommen. Gangsterboss Jabba hat ihn nämlich an das Imperium verpfiffen und ließ ihn dorthin verfrachten. Doch die Flucht gelingt und Jabba erfährt leidvoll, dass man erntet, was man säht.

So dramatisch beginnt das neue Add-on zum Echtzeit-Strategie-Hit **Star Wars: Empire at War**. Entwickler Petroglyph führt mit der Unterwelt eine dritte Spielpartei ein, die sich Mafiamethoden bedient, statt frontal anzugreifen. Der Spieler darf natürlich von Beginn an Planeten angreifen und erobern. Ihr Kriegsmaterial ist anfangs aber noch veraltet und zahlenmäßig begrenzt. Damit sind Sie dem Imperium und der Rebellenallianz militärisch unterlegen. Erst später, wenn Sie bei den Gegnerparteien genügend Technologien gestohlen haben, ziehen Sie gleich.

Korruption

Sie fangen mit nur einer kleinen Flotte und einer Hand voll Männer an und steigen allmählich vom lokalen Gangster zum intergalaktischen Verbrecher auf. Damit unterscheidet sich **Forces of Corruption** wohltuend von der Rebellen- und Imperiumskampagne des Hauptspiels. Bevor Sie eine Welt einnehmen, schicken Sie eine Spezialeinheit namens Verderber aus, welche verschiedene Fähigkeiten besitzt, um die Zielwelt zu unterwandern. Entweder bestechen Sie hochrangige Beamte und verdienen damit mehr Geld. Oder Sie bekommen Produktions- oder Kampfboni für bestimmte Einheitentypen freigeschaltet. Oder Sie ziehen die Bevölkerung auf Ihre Seite, die Sie daraufhin bei einer Invasion tatkräftig unterstützt. Sabotageakte wie die Sprengung von Kasernen gehören auch zum Repertoire der Verderber; welche Möglichkeiten sich bieten, hängt vom Planeten ab. Es ist freilich nicht unbedingt nötig, alle Welten einzunehmen - dank Korruption erhalten Ihre Flotten durch korrumpierte Systeme freies Geleit. Alles in allem eröffnet die neue Unterwelt-Spielpartei eine weitere strategische Ebene, die wunderbar ins alte Spielgefüge passt und die Balance nicht zerstört.

Nachschub ist verfügbar

Die mit **Forces of Corruption** hinzugekommenen Truppen und Waffen sind zwar in **Empire at War** neu, größtenteils aber aus den **Star Wars**-Filmen oder dem sogenannten erweiterten Universum übernommen. Für Nicht-**Star Wars**-Fans: Als erweitertes Universum bezeichnet man die unzähligen Videospiele, Romane und Comics rund um den **Krieg der Sterne**. Einen Teil davon hat George Lucas bereits in die Filme übernommen und auf Starwars.com in die offizielle Geschichte eingefügt. So bekommt die Unterwelt den Prototypen des Super-Sternenzerstörers Eclipse in die Hände, der in den **Star Wars**-Comics **Dark Empire** unter dem Kommando des dunklen Jedis Luke Skywalker steht! Die Eclipse ist das Pendant zu den Super-Sternenzerstörern, mit denen Sie es in **Forces of Corruption** erstmals zu tun bekommen. Mit der Einführung dieser Mega-Schiffe sind die Entwickler den Wünschen der Fangemeide nachgekommen - sehr lobenswert.

Neue Welten entdecken

Neben einer weiteren Kampagne, einer frischen Spielpartei sowie vielen neuen Einheiten sind auch zwölf Planeten hinzugekommen. Alte **Star Wars**-Hasen kennen die meisten davon bereits. So gelangen Sie nach Mandalore, der Heimat der berüchtigten mandalorianischen Söldner, aus deren Reihen zum Beispiel Kopfgeldjäger Jango Fett stammt. Auch Honoghr ist dabei, Ursprung der imperialen Noghri-Killerkommandos. Sie dürfen sogar das Trümmerfeld des ersten Todessterns besuchen! Insgesamt umfasst die **Empire at War**-Galaxis nun 55 Planeten, was den Spielmodus Galaktische Eroberung noch interessanter macht.

Kleine Schwächen

Einzig die Präsentation und die Umsetzung der Gaunergeschichte gefallen uns nicht so recht. Zum einen siezen sich die beiden Obergangster Tyber Zann und Urai Fen ununterbrochen – auch Verbrecher wahren anscheinend Umgangsformen. Zum anderen sind offensichtlich viele Begriffe oder Formulierungen wörtlich aus dem Englischen übersetzt worden, was in der deutschen Fassung sehr merkwürdig klingt. So fordert die oberste Schwester eines Killerordens den Kopf des imperialen Gouverneurs, weil sie „fälschlicherweise inhaftiert wurde". Dazu kommen einige Unstimmigkeiten in der Handlung. Bestes Beispiel ist Tyber Zanns Ausbruch aus dem Gefängnis. Nachdem ein Maus-Droide seine Zelle betreten und ein Nachrichten-Hologramm von Jabba ausgestrahlt hat, schließt sich die Tür nicht wieder und der Gangster kann einfach hinausspazieren. Dazu verspricht er seinen Mitgefangenen Freiheit und Abtransport vom Planeten, lässt sie dann aber mit Absicht zurück, ohne dass die Ex-Kameraden auch nur leise Kritik äußern. Bei einem Spiel zu **Star Wars**-Filmen erwarten wir eine besser durchdachte Story. Die optische Qualität der Zwischensequenzen lässt ebenfalls zu wünschen übrig. Verwöhnt durch Echtzeit-Strategiespiele wie **Company of Heroes** oder **Paraworld**, wirken die **Star Wars**-Szenen überholt.

Zudem ist die Wegfindung der Rancor-Einheiten bescheiden. Die Entwickler haben sich zwar Mühe gegeben, den Giganten eine glaubwürdige Bewegungsroutine zu verpassen – Rancors beschreiben einen Bogen, statt auf der Stelle zu wenden –, dafür bleiben sie oft an Gebäuden, Einheiten oder Geländemerkmalen hängen. Das nervt. (oh)

AUS ALT MACH NEU Die neuen Raumjäger der Unterwelt sind ausgemusterte Militärflieger.

BESTOCHEN Die Sturmtruppen im Hintergrund kämpfen genau wie der imperiale Transporter auf unserer Seite gegen loyale Imperiumstruppen.

FEUEREIFER Feuer- sowie die hier zu sehenden Magmadrachen zählen zu den neuen Kreaturen und sind mit den Zwergen im Bunde.

KAMPFPAKETE Im Zwergenland legen wir uns mit den Bewohnern an, die aber weder klein noch schwach sind.

UNTERTAGE Teilweise ziehen Sie mit Ihren Helden durch unterirdische Höhlen und verhauen fiese Monster.

Heroes of Might and Magic 5

Hammers of Fate | Kämpfer, Karten, Kampagnen – das Add-on bringt einiges Material und bügelt ein paar Kanten aus.

ZWERGEN-AUFSTAND

Die Untertage lebenden Zwerge sind zähe Kämpfer. Ihre Magier gebieten mit ihren Runen über mächtige Feuermagie und schicken gegen Feinde ungestüme Feuerdrachen in den Kampf.

Ihr dient der Königin – doch wem dient sie?" An dieser Frage eines besiegten Feindes hat Heldin Freyda reichlich zu knabbern. Denn Zweifel an den blutrünstigen Befehlen ihrer Herrin nagen schon länger an ihr und führen sie schließlich ins Land der Zwerge, dem neuen Völkchen im Add-on zu **H.o.M.M. 5** – mehr wollen wir von der Geschichte aber nicht verraten. Der Plot der drei Kampagnen mit jeweils fünf Missionen ist jedenfalls spannend und bietet einige Tage Spielspaß. Wie im Hauptprogramm tritt dann genau an manchen Stellen Langeweile ein, wenn Sie etwa bestimmte Ressourcen benötigen und deshalb einige Wochen im Spiel vorspulen müssen. Selbstverständlich dürfen Sie sofort mit dem vorwiegend Untertage anzutreffenden Zwergenvolk losspielen, das in den eisigen Gebirgszügen von Ashan lebt. Die vermeintlich kleinen Kerle entpuppen sich als kompakte Muskelpakete, die mit vier starken Helden, Runen-Zauberern und zähen Nahkämpfern wie Berserkern und Bärenreitern in den Schlachten auftrumpfen. Und: Feuerdrachen stehen der Armee als tatkräftige Verstärkung zur Seite. Darüber hinaus bekommen Sie mit **Hammers of Fate** jede Menge Materialnachschub: fünf Einzelspieler- und zehn Mehrspielerkarten, diverse Kreaturen, Gebäude und Gegenstände sowie mehr als ein Dutzend Kämpfer.

Ein paar Dinge wurden an der Spielmechanik verändert. So sind wieder die aus früheren Teilen bekannten Karawanen dabei, die Ihnen das Leben in puncto Einheitenmanagement erleichtern. Ein Zufallsgenerator würfelt Gefechtskarten neu zusammen und im Mehrspielermodus laufen die Spielzüge gleichzeitig ab, was dem Spielfluss zugutekommt. (as)

HEROES OF M&M 5: HAMMERS OF FATE
CA. € 25,-
16. NOVEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE

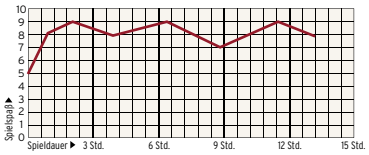
„Gutes Kampagnen-Futter und kleinere Neuerungen."

Heroes-Spieler bekommen frisches Futter, von allem gibt es mehr: Kreaturen, Spielkarten, Gebäude, Zaubersprüche et cetera. Echte spielrelevante Änderungen gibt **Hammers of Fate** dagegen kaum her. Das fällt bei einem Add-on im Prinzip nicht wirklich negativ ins Gewicht. Allerdings hätten die Entwickler etwa den Wirtschaftsteil doch noch ein Stück interessanter gestalten dürfen. Dafür ist die Kampagne bis auf ein paar prinzipbedingte Längen sehr gut gelungen, kommt mit spannender Handlung daher und bietet ordentlich Spielzeit. Versierte Taktiker sind interessanterweise genauso gefordert wie nun auch Anfänger mit dem leichten Modus klarkommen sollten. Wirklich freuen dürfen Sie sich über die fortan gleichzeitig möglichen Züge bei Mehrspielerpartien und den Zufallsgenerator für Karten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nival Interactive
Titel vom selben Entwickler:
Blitzkrieg 2 | Silent Storm | Wächter der Nacht
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 13 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 26 Karten plus Zufallskarten
Zahl der Spieler: Zwei bis acht Spieler
Fazit: Besser, dank gleichzeitigen Zügen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Durchgehend hohes Niveau
Sound: Guter bis sehr guter Soundtrack
Steuerung: Abgesehen von einigen umständlich zu bedienenden Menüs gut

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Gut gestaltete Kampagnen
- + Verbesserungen an der Spielmechanik
- + Viel nettes zusätzliches Material
- − Insgesamt bekannte Kost
- − Nach wie vor Längen durch das Spieldesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **82**

MEDIEVAL II
TOTAL WAR™

PC Games GRAFIK REFERENZ Technikklasse 5 12/06

PC Games SOUND AWARD Powered by CREATIVE

PC Games SILBER AWARD 88 12/2006

AWARD 11/2006 PowerPlay für SPIELTIEFE MEDIEVAL 2

PC ACTION GOLD 12-2006

GameStar für Langzeitmotivation MEDIEVAL 2

91 GameStar PLATIN-AWARD MEDIEVAL 2

PowerPlay AUSGABE NOVEMBER 2006 MEDIEVAL 2 Durchschnitts-Wertung der Tester 90

„Die bislang schönsten Massenschlachten." (PC Games)

„Der bisher beste Teil der Total War-Reihe." (PC Action)

„Königlich." (GameStar)

„Hervorragend." (PC Powerplay)

Jetzt im Handel

12 usk

PC DVD ROM

POWERED BY gamespy

TOTAL WAR

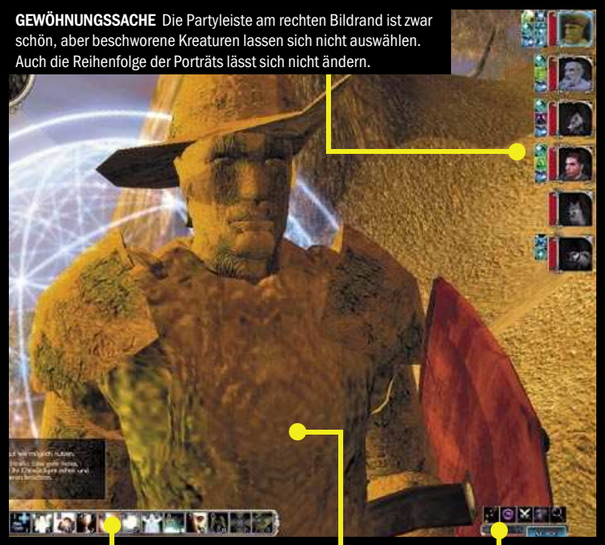
the CREATIVE ASSEMBLY

SEGA www.sega.de

© The Creative Assembly Limited. Total War, Medieval: Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA, the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The NVIDIA logo and the „The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. GameSpy and the „Powered By GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.

DYNAMISCH Kämpfe stehen natürlich ganz weit vorn in Obsidians Rollenspiel – und die sind eine echte Augenweide. Wem es dabei zu hektisch zugeht, der nutzt die Pausefunktion und erteilt in Ruhe Befehle.

Gute Seiten, schlechte Seiten



GEWÖHNUNGSSACHE Die Partyleiste am rechten Bildrand ist zwar schön, aber beschworene Kreaturen lassen sich nicht auswählen. Auch die Reihenfolge der Porträts lässt sich nicht ändern.

ORIENTIERUNGSLOS Minimaps sollen als Spielhilfe dienen, schließlich sind die Zeiten von Kästchenpapier und Bleistift für Rollenspieler längst vorbei. Aber es gibt viele Karten, auf denen Ein- und Ausgänge nicht verzeichnet sind. „Macht ja nix", denkt der gewiefte Spieler, „mache ich eben eine Kartennotiz." Doch auch hier: Fehlanzeige – da ziehen wir die Testerstirn kraus.

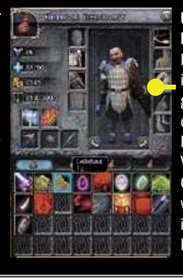
EINFALLSLOS Obwohl die meisten Levels dank des neuen Editors viel hübscher ausgefallen sind als noch im Vorgänger, gibt es immer wieder Stellen, an denen die Entwickler scheinbar keine Lust mehr hatten, Objekte einzufügen. Das Ergebnis sind öde Gras-Fels-Abschnitte wie hier (kurz vor Fort Locke).

ALTER BEKANNTER Die Schnellzauberleiste ist in der aktuellen Form etwas mickrig ausgefallen. Anstelle von umschaltbaren Zwölferleisten wäre es besser gewesen, dem Spieler optional zu erlauben, mehrere Aktionsleisten gleichzeitig sichtbar zu machen.

HÄSSLICH Zoomen Sie nahe an die Figuren heran, bemerken Sie häufig matschige und unscharfe Texturflächen. Dieser Sachverhalt steht im krassen Gegensatz zu den massiven Hardware-Anforderungen des Spiels.

KLEIN, ABER FEIN Die unscheinbare Modi-Leiste erweist sich als nützliches und praktisches Element. Damit haben Sie schnellen Zugriff auf Spezialtalente wie zum Beispiel Suchen, Schleichen oder auch heftigen Angriff.

INKONSEQUENT Zu schade, die praktische Sortierfunktion des Händlermenüs (links) wäre doch wunderbar für das Inventar (rechts) zu nutzen gewesen. Eine Sache für Mister Patch.



UNORDENTLICH Das Inventardesign ist nicht gerade gelungen. Zu undeutlich sind die Icons. Auch das Vergleichen von Gegenstandswerten artet in mühsame Kleinarbeit aus.

Neverwinter Nights 2

Kesse Dämonenabkömmlinge im Streit mit sturen Zwergen? Keine Frage, in Obsidians neuem Rollenspiel sind Ihre Talente als Gruppenleiter mehr denn je gefragt.

Der Kampf Gut gegen Böse tobt schon seit Urzeiten in den Forgotten Realms (die Vergessenen Reiche) der Pen-&-Paper-Rollenspiel-Vorlage im AD&D-Universum. Am PC erlebten Fantasy-Freunde des guten Geschmacks Highlights wie die **Baldur's Gate**-Serie, wo Spieler mit markanten Charakteren wie Minsc, Nalia, Aerie oder Keldorn in den Kampf ziehen. Der Nachfolger **Neverwinter Nights** schaffte es nicht, das große Rollenspielparty-Erlebnis zu wiederholen – zu farblos waren die Figuren, zu träge die Kampagne. Mit **Neverwinter Nights 2** ist das erfreulicherweise anders, Obsidian Entertainment sei Dank. Die Schöpfer von **Knights of the Old Republic 2** (**KotOR 2**) haben sich auf eine klassische Rollenspielparty besonnen, bei der Sie jederzeit zwischen den Mitgliedern wechseln können.

Gutmensch oder Schlächter

Das Rollenspiel AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) steht für komplexe Charaktererschaffung, die auch bei **Neverwinter Nights 2** das Grundgerüst bildet. Basierend auf der Regelversion 3.5 verbringen Sie auf Wunsch schon die erste(n) Spielstunde(n) damit, Ihren Protagonisten zu gestalten – nicht mit irgendwelchen Optikspielereien wie etwa in **Oblivion**, nein, Attributwerte und Hunderte von Fertigkeiten, Talenten, Zaubersprüchen gilt es zu überblicken. Das freut den eingefleischten Fan. Doch bevor Sie nun entsetzt aus der Thematik aussteigen wollen, keine Sorge, für ungeübte oder ungeduldige Spieler gibt es die Möglichkeit, den künftigen Helden in Windeseile zusammenzuschustern – per Klick auf die „Empfohlen-Taste". Käufer der Collector's Edition bekommen dazu noch je zehn vorgefertigte Charaktere geliefert.

Charaktertrubel – wozu?

Der große Wert, den die Entwickler auf die Charaktererstellung legen, spiegelt sich im Spielverlauf wider. Anders als im Vorgänger spielt Ihr Tun und Handeln eine deutlich stärkere Rolle. Hier kommen vor allem Ihre Mitstreiter zur Geltung, die sich in Ihre Entscheidungen einmischen, Aktionen kommentieren und bewerten. Was dem kämpferischen Zwerg in Ihrer Gruppe gefällt, sorgt bei der ausgeglichenen Druidin vielleicht für Unmut. Auf diese Weise gewinnen oder verlieren Sie sogenannten Einfluss auf die Figuren, was zum Beispiel weitere Dialoge oder gar Aufträge freischaltet oder hemmt (dieses Feature war schon bei **KotOR 2** im Einsatz). Daraus entsteht ein grandioses Gruppengefühl, das man als Rollenspieler von **Baldur's Gate 2** kennt. Die Charaktere streiten miteinander, aber es sind auch Romanzen möglich. Daraus resultiert der große Reiz im Spiel, die Party stets aufs Neue zu mischen, um verschiedene Spielerlebnisse zu erfahren. Die Gruppenzusammenstellung ist jedoch recht umständlich. Zwar gibt es die Taverne „Flaschenpost" in Niewinter, die als „Partyzentrale" dient, eine Schnellreisefunktion dorthin fehlt aber (die war beispielsweise in **KotOR 2** noch enthalten).

Gut gesprochen, Häuptling

Klar geht es im Großen und Ganzen linear in der Story-Entwicklung zu und letztendlich führen die verschiedenen Dialogoptionen doch nur auf die Grundaussage, sich für eine gute oder böse Handlung zu entscheiden. Aber der Weg dahin ist in ausgefeilte Dialoge verpackt und professionell präsentiert: Alle wichtigen Personen haben markante Sprecher. Ein weiteres Indiz dafür, wie immens wichtig gut gesprochene Dialoge in einem Rollenspiel sind – damit steigt oder fällt nun mal die Atmosphäre. Diese wird bei **Neverwinter Nights 2** noch zusätzlich durch in der Regel cineastisch dargestellte Story-Dialoge verstärkt – ebenfalls ein schönes Erbe aus **Knights of the Old Republic**! Auch die klassischen Textfenster des Vorgängers sind enthalten; aber wem die Dialoge in den genannten Vorgängerspielen schon zu lang waren, der lässt besser die Finger von **Neverwinter Nights 2**. Der volle Spielspaß entfaltet sich nur, wenn Sie sich Zeit nehmen, mit Ihren Gruppenmitgliedern, mit Quest-Gebern, Händlern und der Sippschaft der Nichtspielercharaktere zu quatschen bis der Kopf qualmt. Das lohnt sich – zumindest, wenn man die Kampagne zum ersten Mal durchspielt. Wiederholungstäter vermissen allerdings bald eine Schnelltastenfunktion, mit der sich allzu bekannte Zwischensequenzen komplett überspringen ließen.

Taktik-Action

Das Kampfsystem geht konform mit **Neverwinter Nights** und **KotOR** – sprich, Sie prügeln, hauen und zaubern in Echtzeit,

Kampf den Bugs

Gehört schon fast zum Rollenspielalltag – patchen, patchen, patchen

Auch **Neverwinter Nights 2** bricht nicht mit dem momentanen Publisher-Brauch, gleich am Verkaufstag Patches am Start zu haben, die Programmfehler beheben sollen. Im vorliegenden Fall gab es im Verlauf des Tutorials und des ersten Aktes zunächst keine Probleme. Doch die anfängliche Freude wandelte sich gegen Ende des ersten Aktes in herbe Enttäuschung. Trotz Patch auf die Version 1.01 kam es zu Bugs durch nicht ausgelöste Zwischensequenzen, wenn man gerade nicht den Hauptcharakter steuerte. Und Akt 2 wollte partout gar nicht starten. Wenn Sie das Heft in den Händen halten, ist höchstwahrscheinlich schon Patch 1.03 verfügbar (laut Entwickleraussage für den 23. November vorgesehen).
– Liebe Entwickler, es ist ja schön, dass ihr im Falle von **Neverwinter Nights 2** fleißig patcht, aber wäre es nicht besser gewesen, erst all die Fehler auszumerzen, bevor man das Spiel in den Handel bringt? Wie lange fungieren wir Spieler denn noch als Bug-Jäger?

Editor

War es im Editor des Vorgängers noch verhältnismäßig leicht, schnell eigene Dungeons zu entwerfen, benötigen Sie in der massiv aufgebohrten Version des aktuellen Toolsets deutlich mehr Einarbeitungszeit. Levelbastler freuen sich jedoch darüber, da der Editor nun leistungsstärker ist.

Festung

Ein gelungenes Feature in **Neverwinter Nights 2** ist zweifellos die Verwaltung der eigenen Festung. Ähnlich wie in **Spellforce 2** bekommen Sie im Lauf der Kampagne ein Stück Land nebst Festung überstellt. Wer sich nun Zeit und Muße nimmt, kann das anfangs recht vergammelte Lehen in eine blühende Idylle mit dicker Bastion verwandeln. Schmiede, Händler und weitere Truppen lassen sich anwerben. So fühlt man sich schon nach kurzer Zeit als wahrhaftiger Burgherr. Zuguterletzt gilt es sogar, Ihren Besitz zu verteidigen.

pausieren das Geschehen aber jederzeit bequem mit der Leertaste. Die neuen Befehlsleisten für Schnellzauber, Zauberbuch und Verhaltensmodi sind sehr gut gelungen. Wie in Multiplayer-Online-Rollenspielen üblich, lassen sich sogar die meisten Menüfenster frei verschieben.

Alles im grünen Bereich?

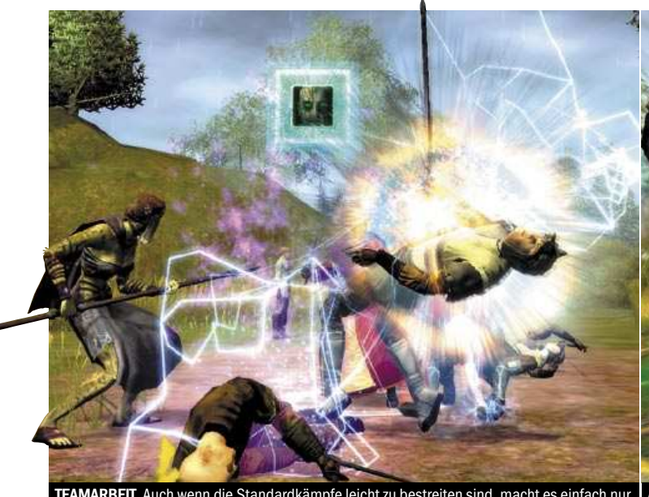
Keine Frage, **Neverwinter Nights 2** ist für alle Rollenspieler, die es gern klassisch mögen, ein wahrer Hochgenuss. Trotzdem gibt es in der Neufassung einige alte Unschönheiten des Vorgängers: Warum beharren die Entwickler darauf, beim Durchsuchen von Verblichenen den Sound einer sich öffnenden Truhe abzuspielen – das wirkt unfreiwillig albern. Der akustische Hintergrund überzeugt ebenfalls nicht vollends. Neben einigen neuen und wundervoll atmosphärischen Musikstücken kommen auch die alten Titel zum Einsatz, die nicht so gelungen sind. Bei den Sprachdateien herrschte zum Patch-Stand 1.02 noch rege Verwirrung. Für Ihren Hauptcharakter stehen gerade mal vier deutsche Samples zur Verfügung, aber dazu noch jede Menge englischer Stimmen – Freunde der Anglistik sind hier klar im Vorteil. Im Spiel kommt es ab und zu vor, dass Nichtspielercharaktere oder Stimmenwirrwarr mal deutsch, mal englisch daherkommen, was etwas verwirrend ist.

Aus unserer Sicht unverständlich ist die Entscheidung, keine Notizfunktion mehr auf der Minikarte zu haben. Vor allem in Verliesen und Höhlen ist es oft schwierig, die Orientierung zu behalten, da nicht immer alle Ausgänge markiert sind.

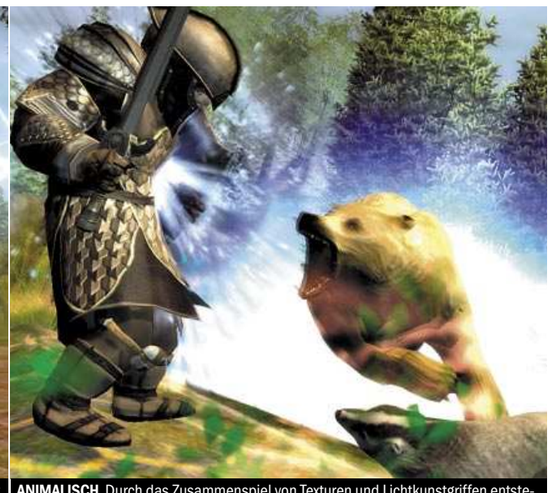
Dass beschworene Kreaturen nicht mehr steuerbar sind, ist laut Aussage der Entwickler eine bewusste Design-Entscheidung. Fakt ist, dass dadurch einiges an taktischem Niveau abhandenkommt, wenn die Tierchen Dachs, Wolf & Co. nach Gutdünken ihre Beißerchen in Feindesfleisch versenken. Generell ist die Kontrolle der Figuren nicht optimal: Ständig ist der Spieler gezwungen, die verschiedenen Kamera-Ansichten durchzuschalten, weil sich Objekte störend ins Bild schieben, die das Spiel nicht ausblendet.

Ehre, wem Ehre gebührt

Auch wenn der vorangegangene Abschnitt typischen Test-Mecker-Charakter hat und derzeit (Version 1.02) noch Bugs für Frust sorgen: **Neverwinter Nights 2** ist in vielen Dingen klar besser als der Vorgänger und kehrt zu klassischer Rollenspielkost mit toller Story und überzeugenden Charakteren zurück. (sw)



TEAMARBEIT Auch wenn die Standardkämpfe leicht zu bestreiten sind, macht es einfach nur Spaß, die verschiedenen Talente und Fähigkeiten der Gruppenmitglieder einzusetzen.



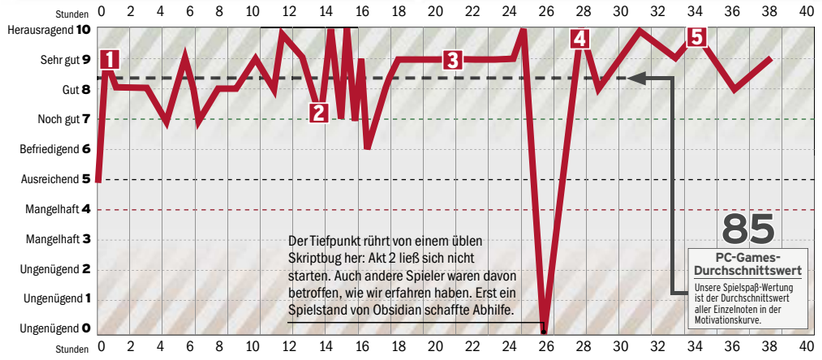
ANIMALISCH Durch das Zusammenspiel von Texturen und Lichtkunstgriffen entstehen grandiose Grafikeffekte – die allerdings einen Höllen-PC voraussetzen.

Neverwinter Nights 2

MOTIVATIONSKURVE EINZELSPIELER 3 AKTE +++ 16 RASSEN +++ 12 KLASSEN

1 Das nennen wir doch mal einen gelungenen Einstieg: Sofort nach dem beschaulichen Tutorial in Westhafen wehren wir einen Angriff von Grauzwergen und bizarren Klingenwesen ab.

2 Optische Leckerbissen sind die Zaubersprucheffekte, die die KI-Mitstreiter allerdings nicht immer optimal wählen. Erfahrene Spieler sind gut beraten, die Aktionen sämtlicher Gruppenmitglieder selbst zu steuern.



3 **SPITZOHR** Immer wieder pausieren wir das Spiel, um uns die Figuren aus der Nähe anzuschauen.

4 **GRÜNSTICH** Im zweiten Akt jagen wir hauptsächlich Dämonen – die Bosskämpfe werden härter.

5 Der dritte Akt ist ein absolut knalliger Showdown. Allein die Belagerung der Kreuzwegfeste besitzt enormes Spannungspotenzial. Vergessen sind die unschönen Skriptbugs, die uns vorher gepestet haben – jetzt ist das Spiel nur noch fett!

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Neverwinter Nights 2
Testversion:	gepatchte Version (1.02)
Gespielte Minuten:	2.280
Spielzeit (Std.:Min.)	38:00
Verkaufspreis:	€ 45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	2.125
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. € 1,27

Die Testversion lief stabil und absturzfrei. Nach satten 38 Stunden sind wir am Ende der Hauptgeschichte angelangt, haben dabei aber etliche Nebenaufträge ausgelassen. Ohne den Speicherbug wäre eine noch höhere Wertung drin gewesen.

NEVERWINTER NIGHTS 2

CA. € 45,-
02. NOVEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

STEFAN WEISS

„Potzblitz, es gibt doch noch ein schönes Rollenspielleben nach Baldur's Gate 2."

Wer unseren Online-Vorabtest zu **Neverwinter Nights 2** gelesen hat, weiß, dass mir AD&D-Spiele seit jeher zugesagen. Etwas zittrig war ich daher anfangs schon, was Entwickler Obsidian wohl aus der Vorlage gebastelt hat. Das Ergebnis hat mich glücklich, aber auch wütend gemacht. Dialoge, Story, Charaktere sind top. Nicht selten habe ich angesichts der hervorragend gesprochenen Texte förmlich vor Lachen unter dem Tisch gelegen. Optisch macht das Spiel ordentlich was her, kommt aber nicht an die Referenz **Oblivion** heran (lediglich die Hardware-Anforderungen sind genauso happig). Umso ärgerlicher stießen mir im Test die Skriptfehler auf, die der gepatchten Verkaufsversion (1.01) anhafteten und zum Teil für kompletten Spielstopp sorgen. Auch das Partyverhalten ist nicht gerade als intelligent zu bezeichnen (schalten Sie es besser ganz ab). Kurz vor Redaktionsschluss stand uns der Patch 1.02 zur Verfügung, der mit etlichen Skriptproblemen aufräumte. Leider gab es für den im Test aufgetretenen Speicherbug (siehe Motivationskurve) keine Lösung, was **Neverwinter Nights 2** drei Wertungspunkte kostet.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Obsidian Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Knights of the Old Republic 2: The Sith-Lords
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Multilingual (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop- und Spieler-gegen-Spieler-Spiel
Zahl der Spieler: Maximal 64
Fazit: Kampagnenerlebnis im Team – super!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: 4
Grafik: Hübsch bunter Look, Figuren glänzen etwas zu stark. Fette Zaubersprucheffekte.
Sound: Toll vertonte Dialoge, aber zu viele alte Musikstücke aus dem ersten Teil.
Steuerung: Kamerabedienung hakt oft.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Gute Story und herausragende Charaktere
- + Abwechslungsreiche Quests
- + Leistungsstarker Editor
- − Fitzeliges Inventar, KI- und Skriptfehler nerven
- − Das dürftige Handbuch (dt. Version) ist ein Witz

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **85**

Welches Guild Wars ist das richtige Spiel für mich?

Drei Kapitel stehen zur Auswahl, hinzu kommen noch die neuen PvP-Editionen. Alle Spiele sind frei kombinierbar, laufen aber auch völlig eigenständig.

Guild Wars Prophecies

Das erste **Guild Wars** stellt lediglich die sechs Basisklassen zur Wahl. Der Kontinent Tyria besteht aus zerstörten Städten, Sümpfen, Eisgebirgen, Vulkaninseln und Wüsten. Hinzu kommen spezielle Bereiche für erfahrene Spieler wie „Der Hochofen der Betrübnis". Dank der langen Kampagne und des gemütlichen Auflevelns auch für Einsteiger und Solo-Spieler empfehlenswert.

Guild Wars Factions

Das asiatisch angehauchte **Factions** vermischt PvE- und PvP-Modi. In der Kampagne schließt man sich einer von zwei Fraktionen an, eine Grenze auf der Karte zeigt die Einflussbereiche. Es gibt zwei zusätzliche Klassen (Assassine, Ritualist) und gute neue Missionstypen; **Factions** ist aber aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades und PvP-Fokus eher für erfahrene Gildenspieler geeignet.

Guild Wars Nightfall

Leichter und zugänglicher als **Factions**, aber dafür stark auf die Solo- und Rollenspiel-Erfahrung ausgelegt. Ebenfalls zwei neue Klassen (Derwisch und Paragon) und eine spannendere Kampagne als in den anderen Teilen. Der afrikanisch-orientalische Stil ist schick, außerdem gibt es erstmals steuerbare Helden. Neben **Prophecies** unser Tipp für Neueinsteiger!

Guild Wars PvP-Editionen

Wer keine Lust hat, seine Fertigkeiten „mühsam" in der Rollenspielkampagne freizuschalten, kann sich von **Prophecies** und **Factions** auch spezielle PvP-Editionen online über den **Guild Wars**-Shop kaufen. Sie beinhalten ausschließlich die PvP-Modi und schalten alle Fertigkeiten (inklusive Elite!) frei. Man kann sie auch als Upgrade zu einer normalen Version hinzukaufen.

RIESIG Das Vieh sieht aus wie ein Boss-monster, ist aber ein Standard-Gegner!

weise kurzes Rollenspielfeeling aufflackern zu lassen.

Sinnvoll nachgebessert

Um dem sogenannten „Rushen" durch Missionen entgegenzuwirken, muss man sich nun erst durch Quests und Kämpfe gewisse Ränge verdienen, bevor man die nächsten Aufträge beginnen kann. Ferner lassen sich manche Waffen neuerdings mit Inschriften versehen, um deren Eigenschaften zu verbessern, und das Wiederverwertungswerkzeug erhält eine Abfrage, welches Element man zuerst aus einem Gegenstand gewinnen möchte, beispielsweise die neuen Fokus-Kerne. Super: Endlich lassen sich Fertigkeitenlisten und ganze Skillungen, sogenannte „Builds", als Vorlage abspeichern. Das umständliche „Umskillen" zwischen Missionen oder PvP-Kämpfen hat damit ein Ende.

Dieses Feature ist besonders wichtig, wenn es um Helden geht, die wichtigste und beste spielerische Neuerung von **Nightfall**: Ähnlich wie Ihre altbekannten Gefolgsleute begleiten Sie diese durch die Handlung, allerdings mit dem großen Unterschied, dass Sie Helden gezielt ausrüsten, umskillen und rumkommandieren dürfen! Bis zu drei solcher Begleiter dürfen Sie gleichzeitig in Ihrer Gruppe haben. Wer sich noch einen weiteren Mitspieler sucht, hat somit bereits eine Party zusammen, die wesentlich effektiver agiert als noch in **Factions**. (Lesen Sie mehr zu den Helden im Extrakasten auf Seite 117.)

Neue Gesichter

Auch **Nightfall** bringt zwei zusätzliche Klassen ins Spiel: den sensenschwingenden Derwisch und den speerwerfenden Paragon. Ersterer ist ein schwach gepanzerter Nahkämpfer, der mehrere Feinde gleichzeitig schädigt, während der Paragon eher im Hintergrund steht und die Gruppe mit Kampfschreien motiviert. Während unseres Tests kamen beide zum Einsatz, wobei uns der Derwisch mit seinen geschmeidigen Animationen und der actionbetonten Spielweise etwas besser gefällt. Die zwei Klassen sind fair ausbalanciert, was vor allem im PvP entscheidend ist.

Hier bietet **Nightfall** lediglich Heldenkämpfe als Neuerung, in denen ein Spieler mit jeweils drei Helden gegen einen anderen Spieler antritt. Die meist kurzen Partien sind spaßig und taktisch, fallen aber – und das war klar – gegenüber dem üppigen PvP-Angebot aus **Factions** ab. (fs)

Die Collector's Edition

Auch Nightfall erscheint Guild-Wars-typisch als pralle Sammleredition.

In der hochwertigen Schachtel finden sich feine Goodies für Fans, darunter eine schöne, große Karte der Spielwelt und ein stabiler Papp-Aufsteller. Einen Blick hinter die Kulissen erhalten Sie dank Artbook und einer Making-of-DVD. Der wunderbare Soundtrack von Jeremy Soule liegt ebenfalls auf CD bei. Kostenpunkt: 70 Euro.

KONTAKT Als offensiver Derwisch wetzen Sie meist direkt in den nächsten Gegnerpulk und setzen in schneller Abfolge starke Nahkampfattacken ein.

GAMES Wissen, was gespielt wird
MOTIVATIONSKURVE

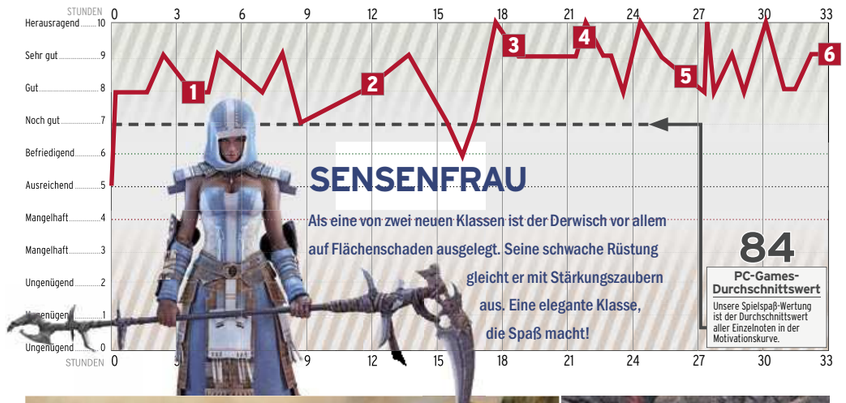
Guild Wars Nightfall

EINZELSPIELER 8 KLASSEN +++ 350 NEUE SKILLS +++ HELDEN

1 TUTORIAL Wer mit **Nightfall** beginnt, absolviert erst ein sehr langes, klug in die Handlung eingeflochtenes Trainingsprogramm. Als Sonnenspeer-Soldat verdient man sich zunächst seinen Rang. Fair und gut gemacht!

2 HINWEISE Die Präsenz gefährlicher Korsaren deutet auf eine größere Gefahr hin – langsam gewinnt die Story an Fahrt, auch die Quests sind deutlich abwechslungsreicher als in **Prophecies**. Dennoch könnte das Tempo höher sein.

3 DER RAT Endlich geht's los! Wir sagen vor einem Tribunal aus – die Mobilmachung der Sonnenspeere ist die Folge. Krieg ist nun unausweichlich. Wir bilden neue Rekruten aus und starten hochmotiviert eine Invasion auf Gandara.



4 RÜCKSCHLAG Der Angriff schlägt kläglich fehl, doch unser Willen ist jetzt umso größer: Endlich weg von der Tutorialinsel, durchstreifen wir bildschöne Wüstengebiete, um die versprengten Sonnenspeere zu vereinen und sicher zu evakuieren.

5 MAHLZEIT Die böse Kriegsherrin Varesh hetzt den „Hunger", einen bisswütigen Dämonen, auf uns. Zwar ist die Handlung immer noch nicht wirklich spannend, aber – und das gefällt – sie wird nun zügig und konsequent erzählt.

6 TAPETENWECHSEL Gerade als wir uns an den schicken Savannen und Oasen sattgesehen haben, betreten wir Vaabi. Prächtige orientalische Städte und witzige Solo-Missionen, die auch mal ohne Kämpfe auskommen, motivieren zum Weiterspielen.

Die Test-Abrechnung

Produkt: ..... Guild Wars Nightfall
Testversion: ..... Verkaufsversion
Gespielte Minuten: ..... 1.945 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 32:25
Verkaufspreis: ..... € 45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: ..... 1.900 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: Ca.€ 1,42

Wie jedes Online-Rollenspiel testeten wir auch **Nightfall** ausschließlich im Live-Betrieb. Nur so lassen sich Server-Stabilität und Bugs vernünftig bewerten. Bis auf eine Handvoll nicht eingedeutscher Passagen lief das Spiel – wie erwartet – reibungslos.

GUILD WARS NIGHTFALL
CA. € 45,-
27. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

FELIX SCHÜTZ

„Trotz weniger Neuerungen wieder ein unverwüstlich gutes Online-Rollenspiel!"

Nightfall ist ein wunderbarer Spielplatz für Neueinsteiger. Gerade dank der Helden bin ich noch unabhängiger von anderen Spielern und kann mich theoretisch durch die riesige Kampagne schnetzeln, ohne auch nur ein Wort mit jemandem zu wechseln. Keine schlechte Sache, wenn man bedenkt, dass Arena Net es immer noch nicht hinbekommen hat, ein vernünftiges Tool für die Gruppensuche zu entwickeln. Punktabzug! Wer sich mit **Guild Wars** aber bereits auskennt oder großen Wert auf PvP-Kämpfe legt, sollte sich den Kauf vielleicht noch mal überlegen. **Nightfall** hat zwar eine schöne Kampagne, doch erwarten Sie keine Wunder: Sie werden sich keine Fingernägel abkauen und auch nicht den Tod eines Nichtspielercharakters beweinen. Hin und wieder kommt zwar Tempo auf, aber keine echte Dramatik. Das Spiel ist daher kein Meilenstein der Reihe und bringt weniger Innovationen mit als **Factions** – braucht sich aber dennoch nicht hinter seinen Vorgängern zu verstecken. Und da keine monatlichen Gebühren anfallen, dürfen auch Impulskäufer ruhigen Gewissens zugreifen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Arena Net
Titel vom selben Entwickler: Guild Wars | Guild Wars Factions
Publisher: Flashpoint
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neuer PvP-Modus, riesige Kampagne
Zahl der Spieler: Unbegrenzt
Fazit: Unverändert: gebührenfreies Edel-MMO

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Typisch **Guild Wars**: tolles Design, kurze Ladezeiten, niedrige Hardware-Anforderungen
Sound: Soundeffekte und Sprachausgabe nur knapp über Standard; die Musik ist spitze
Steuerung: Aufgeräumt, aber kaum verbessert; immer noch umständliche Gruppensuche

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Gelungenes Heldensystem
- + Riesige Spielwelt, umfangreiche Kampagne
- + Schöne Grafik und fantastische Musik
- + Keine monatlichen Gebühren
- − Wenig Neuerungen, nervige Gruppensuche

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **84**

ZWIEGESPRÄCH Der triebhafte Brian sieht sich mit seinem Gewissen konfrontiert. Amüsant.

NACKTE HAUT Gina hat nur wenige Auftritte in **Runaway 2** und steuert – bis auf ein bisschen Erotik – nicht viel zu Handlung oder Spielwitz bei. Schade!

Runaway 2

The Dream of The Turtle | Der Nachfolger des Adventure-Hits baut konsequent die Stärken aus – mit ihnen aber auch einige Schwächen.

Der Pilot atmet nicht mehr, das Flugzeug rast auf die Erde zu. Brian Basco tut das, was jeder liebevolle Freund in dieser Situation tun würde: Er stößt seine Lebensgefährtin Gina kurzerhand aus der Maschine! Keine Sorge, nicht aus Wut – es ist nur ein einziger Fallschirm an Bord! Während die dralle Gina sanft im See einer idyllischen Insel landet, legt Brian nur unweit entfernt eine astreine Bruchlandung mitten im Dschungel hin. So originell bereiten die Pendulo Studios die Bühne für ihr Point-&-Click-Abenteuer, dessen Vorgänger im Jahre 2002 die klassischen Adventures aus der Versenkung hob.

Der Ärger kann kommen

Das Wiedersehen mit Brian sorgt zunächst für Verwunderung: Der biedere Physikstudent ist zum vorlauten Lebemann mit Sandalen und Waschbrettbauch mutiert. Er ist frecher, unkomplizierter geworden und bewältigt seine ersten Schritte an der Absturzstelle mit bewundernswerter Leichtigkeit. Hat er sich aus dem Dschungel geknobelt, nimmt das Drama erwartungsgemäß seinen Lauf: Der See, Ginas Standort, ist vom Militär aufgrund geheimer archäologischer Ausgrabungen abgesperrt, die Insel evakuiert und daher fast menschenleer.

Freudiges Wiedersehen

Bis Brian sich in das Militärcamp eingeschlichen hat, muss er es mit einem Schwung frischer Charaktere aufnehmen. Und die sind den Entwicklern ausgesprochen gut gelungen! Da ist etwa der kleine Affe Little Demon, ein alkoholkrankes Nervenbündel, das Brian mindestens ebenso viel schadet wie nützt. Später trifft man auf Lokelani, sexy Bardame mit ausuferndem Männerverschleiß, und O'Connor, sympathisch-einfältiger Soldat mit Gehörproblemen. Alle Vertreter dieser schrillen Charaktersammlung sind mit viel Liebe zum Detail inszeniert, erzählen teils absurde, teils herzerwärmende Geschichten und sorgen hin und wieder für kleine Lacher. Auch alte Bekannte wie Joshua, Sushi und ihre extravaganten Freunde feiern ein Comeback und würzen **Runaway 2** mit dem richtigen Schuss Nostalgie. Besonders gut gefallen uns die Stimmen: Publisher Dtp hat dafür gesorgt, dass die Synchronsprecher ihre Texte nicht nur ablesen, sondern sich Mühe geben, um all die einprägsamen Charaktere zum Leben zu erwecken. Die Konversation zwischen Brian und einem wortkargen Mönch am Meeresstrand ist ein Paradebeispiel unterhaltsamer Dialogregie.

Doch die Handlung nimmt ab dem dritten der insgesamt sechs Kapitel immer absurdere Formen an und mündet – soviel müssen wir verraten – in einem höchst unbefriedigenden Schluss. Zwischensequenzen kommen häufig zum Einsatz und sind von hoher Qualität, allerdings bremsen einige quälend lange und eintönige Einstellungen das eigentlich angenehme Erzähltempo.

Logik unerwünscht

Der Vorgänger prägte mit seiner starren und teils unfairen Rätselstruktur einen unrühmlichen Begriff, nämlich das „Runaway-Syndrom" (siehe auch Extrakasten oben). Dieses findet sich in verstärkter Form im zweiten Teil wieder und sorgt für Frusterlebnisse. Brians Kommentare bringen die Verwirrung auf den Punkt, etwa wenn er eine Lösungsaktion mit den Worten beginnt: „Das ist zwar völlig unlogisch, aber was soll's." Oder wenn er sich partout weigert, einen Gegenstand einzusacken, mit der Begründung, er sei weder Beutelratte noch Spieleredakteur. Aha. Umständlich auch das Inventar, das im Vollbild eingeblendet wird: So verspürt man kaum Lust, seine Gegenstände auch mal wahllos mit Hotspots zu benutzen. Blöd nur, dass **Runaway 2** ohne solch stures Rumprobieren kaum lösbar ist. (fs)

DETAILWAHN Für fast jede Aktion schufen die Grafiker individuelle geschmeidige Animationen.

MYSTERIÖS Brian muss einen Weg finden, diesen schillernden Kubus zu öffnen.

Frustrierende Rätsel: Das Runaway-Syndrom

Zuweilen setzen die Entwickler auf ein Rätseldesign, das mit gesundem Menschenverstand nicht erklärbar ist.

Informationsmangel
In dieser Szene soll Brian etwas Baumharz von der Palme gewinnen. Den Hinweis, dass da überhaupt Harz vorhanden ist, bekommt man nur, wenn man den Stamm mehrfach betrachtet – oder völlig grundlos versucht, einfach draufzuklettern.

Sinnfreie Lösungswege
Die schwere Metalltür bleibt nur offen, solange man einen Knopf gedrückt hält. Anstatt aber einen Freund für diesen Job zu bemühen, muss Brian einen dürren Besenstiel unter die Tür klemmen!

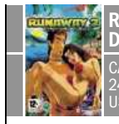
Faulheit
Brian hält viele Gegenstände nur dann für nützlich, wenn zuvor eine bestimmte Aktion ausgeführt wurde. Deshalb untersuchen Sie viele Hotspots mehrfach.

Unlogische Kombinationsrätsel
Das Spiel unterscheidet, in welcher Reihenfolge man Items im Inventar benutzt. Ein Beispiel: Benutze Brille mit Glasscherbe ist nutzlos – benutze Glasscherbe mit Brille funktioniert jedoch!

Unflexible Dialoge
Gespräche wiederholen sich oft, die Wahl der Antworten ist meist unwichtig. Vieles klickt man weg, zumal Dialoge häufig mit quälend langen Animationen beginnen.

STÖREND Der TV-Abenteurer Dean Grassick ist eine nervige Figur.

FILM AB Zahlreiche lange Zwischensequenzen sorgen für Atmosphäre.



RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE
CA. € 40,-
24. NOVEMBER 2006
USK: OHNE

FELIX SCHÜTZ

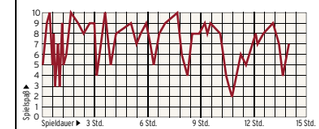
„Im Prinzip ein traumhaftes Adventure. Nur die Rätsel sind zum Wegrennen."

Werfen Sie doch bitte mal einen Blick auf die Motivationskurve (unten). Sehen Sie, wie sie immer wieder nach unten ausbricht? Das sind die Rätsel. Hier werden sämtliche Adventure-Tugenden über Bord geworfen, wird auf Fairness und Logik gepfiffen. Man hat zuweilen das Gefühl, die Pendulos genießen es richtig, wenn der Spieler wieder mal aus purer Not und völlig planlos die Hotspots durchklickt, stets in der Hoffnung, es mögen sich nun Informationen oder Gegenstände ergattern lassen, die einem zuvor durch die Lappen gegangen sind. Traurig auch einige der Stellen – meist Dialoge – an denen man nichts anderes tun kann, als zu warten und schlimmstenfalls nerviges Gerede zu ertragen. Wären da also nicht die feinen Charaktere, einige wirklich lustige Momente und die spitzenmäßige Grafik, ich hätte bereits nach zwei Stunden liebend gern aufgehört. Frustempfindliche Spieler kaufen sich besser das einsteigerfreundliche **Ankh**.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pendulo Studios
Titel vom selben Entwickler: Runaway: A Road Adventure
Publisher: Dtp (Anaconda)
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 14 Stunden

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Edler Comic-Look mit vielen Details
Sound: Starke Sprecher, bescheidene Musik
Steuerung: Gut, aber umständliches Inventar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 500 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Das schönste Comic-Adventure seit Jahren
+ Passende, motivierte Synchronsprecher
+ Ordentliche Spieldauer (über zehn Stunden)
– Derbe Schnitzer im Rätseldesign
– Starres Dialogsystem, unpraktisches Inventar

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **76**

TYPISCH FRAU Thara und das Töchterchen des Pharaos (links im Bild) zicken wie die Weltmeister, sobald es um ihren geliebten Assil geht.

SYMPATHISCH Als Wächter des Ankh ist Assil nicht gerade ein Naturtalent. Ein Manko, das er mit Charme ausgleicht.

FARBENFROH Mit kräftigem Pinselstrich und verbesserten Lichteffekten sieht **Herz des Osiris** ausgesprochen gut aus.

Ankh

Herz des Osiris | Dass Ankh mehr war als ein reiner Glückstreffer, beweist Deck 13 mit der ebenso guten Fortsetzung.

Der Kopierschutz

Raubkopierer beißen sich an Ankh: Herz des Osiris kräftig die Zähne aus.

Ähnlich wie **Monkey Island 1** und **2** stellt das Spiel Ihnen eine Kombinationsaufgabe, die nur mit der Code-Scheibe lösbar ist, die der Verpackung beiliegt. Sie benötigen das Teil nicht sofort, sondern erst nach etwa 30 bis 60 Minuten Spielzeit: Assil muss sich in einer Bar bei mehreren Gästen beliebt machen, doch sobald er jemandem hilft, fühlt sich ein anderer belästigt – ein ewiger, schier wahnsinnig machender Kreislauf. Erst der Einsatz der Code-Scheibe bringt des Rätsels Lösung. Starker Einfall, Deck 13!

Assil ist – man muss es einfach sagen – ein Depp. Der junge Ägypter tappte schon in **Ankh** von einem Fettnäpfchen ins nächste und stellt dieses Talent auch in der Fortsetzung **Ankh: Herz des Osiris** unter Beweis. Etwa zwei Wochen nach den Ereignissen des ersten Teils findet sich ein bärtiger, heruntergekommener Assil in der Gosse wieder. Achtung Alarm: Das **Ankh** ist weg! Osiris, böser Totengott, hat es darauf abgesehen, um die Welt der Lebenden zu betreten. Während Assil sich auf die Suche nach dem Schmuckstück macht, bricht die militante Thara mal wieder mit ihrer grundsympathischen Rebellentruppe im Tempel des Pharaos ein. Man will die beiden lieb gewonnenen Hauptcharaktere erst mal gehörig ohrfeigen – immerhin hat man sie in **Ankh** doch gerade erst mühevoll aus ihrem Schlamassel befreit! Später ist sogar der Pharao eine voll spielbare Figur: Bei seinen Anstrengungen aus einem Steinbruch zu entkommen, stellt er sich wunderbar pikiert und unerfahren an. In diesem Kapitel wird man auch Zeuge einer der lustigsten Szenen der jüngeren Spielegeschichte, wenn der Pharao nämlich ein hinreißendes Gespräch mit einem gereizten Gebüsch (!) führt.

Das Spiel setzt auf eine tadellose Mischung bekannter und brandneuer Locations und ist wieder sehr schön anzusehen – besonders die Licht- und Schatteneffekte haben weiter an Qualität gewonnen. Auch die gut gelaunten professionellen Synchronsprecher sorgen für ein freudiges Wiederhören.

Die Rätsel sind grundsätzlich fair und bewegen sich in etwa auf dem Niveau des ersten Teils. Aber: Hin und wieder muss man dann doch etwas um die Ecke denken. Eine Fischgräte mittels Ameisenkolonne an einem Kran heraufklettern lassen – wer soll darauf kommen? (fs)

ANKH: HERZ DES OSIRIS

CA. € 30,-
30. OKTOBER 2006
USK: OHNE

FELIX SCHÜTZ

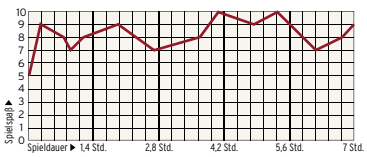
„Gott, pardon, Osiris sei Dank! Das neue Ankh macht so viel Spaß wie sein Vorgänger!"

„Und du sollst nicht nehmen zu ernst den ganzen Kram." Als dieser Satz fiel, musste ich einfach lachen – die Dialogszene zwischen Pharao und Gebüsch ist wirklich klasse und bezeichnend für den augenzwinkernden Humor, der das gesamte Spiel begleitet. **Herz des Osiris** ist natürlich kein Meilenstein – es ist einfach eine richtig gute Fortsetzung. Dennoch war die Wiedersehensfreude groß, etwa wenn der Pharao vergnügt den Totengott Osiris mit „Ossi, altes Haus!", begrüßt. Das Recycling des Vorgängers hält sich dabei in Grenzen: Die Gassen Kairos kennt man zwar, doch nicht im nächtlichen Look. Außerdem tummeln sich dort neue Charaktere, sodass kein Beigeschmack aufgewärmter Spielinhalte entsteht. Etwas schade finde ich aber, dass die Wegfindung immer noch nicht optimal ist und wieder verhältnismäßig viel Laufarbeit anfällt. Ansonsten gilt das Gleiche wie für den feinen Vorgänger: einfach kaufen!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Deck 13
Titel vom selben Entwickler:
Ankh | Jack Keane (noch nicht erschienen)
Publisher: Bhv
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 7 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Bunte und liebevolle 3D-Grafik.
Sound: Gut aufgelegte Sprecher, schöne Musik
Steuerung: Simple Maus-Bedienung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- ✚ Allgegenwärtiger Humor
- ✚ Schrille Charaktere mit Herz
- ✚ Synchronsprecher mit Spaß bei der Sache
- ✚ Origineller, clever eingebauter Kopierschutz
- ➖ Teils unelegante, etwas zu lange Laufwege

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **84**

GUILD WARS

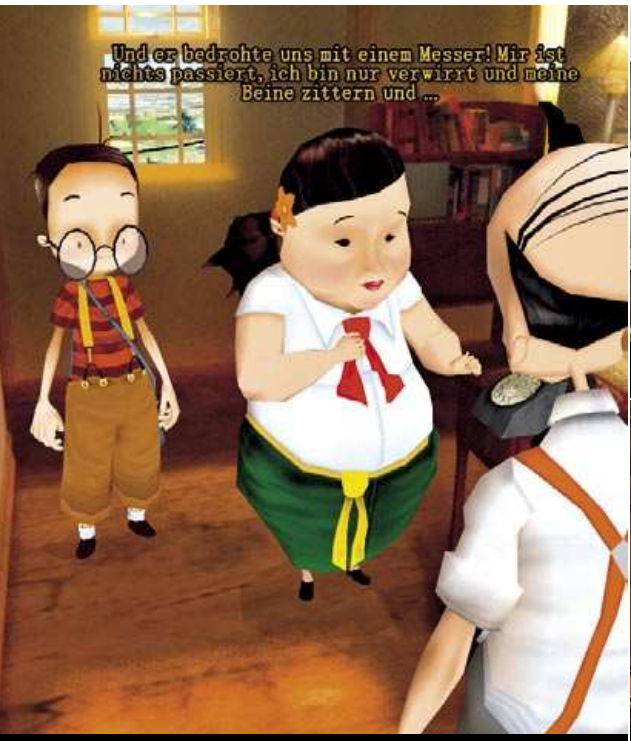
NIGHTFALL

DIE SAGA GEHT WEITER...

AB SOFORT ERHÄLTLICH

NCSOFT ARENANET

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. Alle Rechte vorbehalten. NCsoft, das ineinander greifende NC-Logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall und alle damit zusammenhängenden Logos und Designs sind Marken oder eingetragene Marken der NCsoft Corporation. Alle anderen Marken oder eingetragenen Marken sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



WAS NICHT PASST ... Die Hintergründe sind auf Realismus getrimmt, die Figuren auf Dreidimensionalität im Comic-Look. Das beißt sich etwas.

BLABLA Die Dialoge sind lang und langweilig. Das abgebildete Beispiel dient der Abschreckung.

ZUM GÄHNEN Immer wieder laufen Zwischensequenzen ab, die die Dramatik einer schlafenden Schildkröte haben.

Tony Tough 2

Die Packung weist Tony Tough als Klugscheißer aus. Das stimmt nicht ganz. Er ist einfach nur ein Scheißer.

Um aus einem unverschlossenen(!) Klassenzimmer zu flüchten, muss Tony Tough eine Kröte(!) verschlucken(!). Mehr Beispiele braucht es nicht, damit Sie sich ein Bild machen können von der Rätselqualität dieses Adventures. **Tony Tough 2** ist ein verwirrendes und schwieriges Spiel. Vor allem aber ist es ein langweiliges.

Keine guten Aussichten

Worum es geht, lässt sich kaum feststellen. Der rote Faden liegt irgendwo auf dem Grund des Redeflusses, der aus den Charakteren quillt. Vermutlich muss man ein paar Vermisste aufspüren, die von Außerirdischen entführt wurden. Dazu steuern Sie Tony mit der Maus durch spärlich animierte Standbilder, deren realistischer Anstrich zu den dreidimensionalen Comicfiguren passt wie Bratwürste zu Kakao. Mehr als 100 solcher Standbilder gibt es laut Feature-Liste, einen Großteil davon möchte man verschwunden sehen, weil sie keinem Zweck dienen, außer Zeit zu kosten: Um von einem Ende der Stadt ans andere zu kommen, joggt Tony in gefühlter Zeitlupe über den Bildschirm. Der schnelle Szenenwechsel per Doppelklick, eigentlich Standardausrüstung eines jeden vernünftigen Adventures – er fehlt. Dann, als stünden die Dinge nicht schon schlecht genug, springt die Perspektive oft so wild hin und her, dass man sich einen Kompass am Bildschirmrand zur Orientierung wünscht.

Bescheuert statt witzig

Steuerungsprobleme ließen sich aushalten, wäre der Rest in Ordnung. Was er nicht ist. Es kostet schon Mühe, auch nur ein Quäntchen Sympathie aufzubringen für diesen Labersack von Tony. In der Stimme des deutschen Bart Simpson sägt er sich durch scheinbar endlose Monologe, die konsequent um den heißen Brei kreisen. Gütigerweise erlaubt das Programm, Gesprochenes mit einem Mausklick abzukürzen.

Noch mehr Mühe kostet es, die Rätsel zu lösen. Die Rede ist von jener Sorte Rätsel, die einen nach einem Blick in die Lösung fragen lassen, wie man da um Himmels Willen je hätte draufkommen sollen. Dass die Schauplätze eine Fülle unwichtiger Hotspots enthalten, macht die Sache nicht angenehmer. Zu jeder Tür weiß Tony einen dummen Spruch, für den man ihm am liebsten eine Packung Tempos in den Mund stecken möchte.

Manchmal, so wirkt es, ist sich **Tony Tough 2** seiner eigenen Unwitzigkeit sehr wohl bewusst. Dann versucht es, auf Fäkalhumor auszuweichen, der, nur ein Beispiel, rektal eingeführte Zapfsäulen involviert. Wenn das zum Lachen bringen soll – gelungen. Aber zum Auslachen. (tw)

TONY TOUGH 2

CA. € 40,-
27. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

THOMAS WEISS

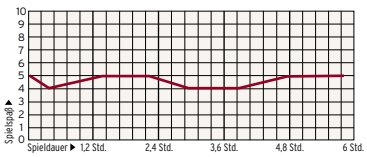
„Kaufen Sie ein anderes Adventure. Es gibt inzwischen genügend Auswahl."

Die Rätsel sind frustrierend schwer, die Grafik, obwohl besser als in Teil 1, erreicht bloß Durchschnitt und die Charaktere labern, bis ich um Gnade winsle. **Tony Tough 2** wollte von bissigen Kommentaren seines Helden leben, doch ich finde sie nur langweilig. Und wenn Tony noch einmal „Bei allen fliegenden Untertassen!" sagt, dann bringt mich das zur gefürchteten Weiß-Glut. Wie wenig Qualitätsarbeit in dieses Spiel geflossen ist, davon erzählen auch die Abstürze, die auf den beiden Testrechnern vorkamen. Andere Bugs sind subtiler, etwa wenn die Charaktere etwas anderes sagen als die Untertitel anzeigen. Oder wenn die Sprache völlig fehlt. Oder plötzlich Spanisch ist. Ob das Knacken am Ende vieler Dialoge ein Soundfehler ist, da bin ich mir nicht sicher. Es könnte sein, dass die Entwickler die Kommunikation über Funkgeräte simulieren wollten. Das wäre zwar sinnlos, aber nicht überraschend.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Prograph Research
Titel vom selben Entwickler: Tony Tough
Publisher: Anaconda/Dtp
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 6 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Erfüllt ihren Zweck
Sound: Gute Sprecher für miese Dialoge
Steuerung: Einige Funktionen fehlen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Einige Rätsel dürften Profis fordern
- – Unsympathischer und vorlauter Held
- – Verschrobene, teils sehr schwierige Rätsel
- – Profisprecher an blöden Texten verschwendet
- – Bugs (Abstürze, Text- und Sprachfehler ...)

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **47**

. Heer . Luftwaffe . Marine . Zentraler Sanitätsdienst . Streitkräftebasis . Wehrverwaltung .

Sie suchen einen modernen, technologisch anspruchsvollen Arbeitsplatz?

FERNMELDESYSTEM-UNTEROFFIZIER

RADARMECHANIK-UNTEROFFIZIER

ELEKTRONIK-UNTEROFFIZIER

FERNMELDESYSTEM-FELDWEBEL

Die Chance für qualifizierte Fachleute!

Sie sind zwischen 19 und 24 Jahre alt und haben erfolgreich eine Ausbildung z. B. als

- **IT-Systemelektroniker/in,**
- **Mechatroniker/in,**
- **Systeminformatiker/in,**
- **Elektroniker/in für Geräte und Systeme oder Betriebstechnik**

absolviert. Dann bieten wir Ihnen die Chance, als Soldatin oder Soldat auf Zeit im Bereich der Fernmelde-Elektronik, Informations-Elektronik oder Radar-Mechanik Karriere zu machen und sich beruflich weiter zu qualifizieren.

Bewerbungen von Frauen sind erwünscht. Sie werden bei gleicher Qualifikation bevorzugt eingestellt.

Weitere Informationen unter:
www.bundeswehr-karriere.de
Hotline: 0180-29292900
(6 ct./Anruf aus dem Festnetz der T-Com)

Bundeswehr
Karriere mit Zukunft.

V.i.S.d.P. Personalamt der Bundeswehr, Kölner Str. 262, 51149 Köln

Need for Speed

AUF DVD
- Video
- Demo

Carbon | Nur knapp ein Jahr nach dem Release von **Most Wanted** erscheint der Nachfolger. Ob das gut geht?

Fortsetzungen sind nicht nur in Hollywood ein beliebtes Mittel, die Kassen klingeln zu lassen. Blockbuster wie **Fluch der Karibik**, **Matrix** oder **Der Herr der Ringe** stehen da ganz oben auf der Liste. EA Sports kann, was PC-Spiele anbelangt, ein Lied davon singen. Jahr für Jahr kommt ein neuer **FIFA-**, **NHL-**, **NBA-** oder **NFL**-Teil auf den Markt und findet reißenden Absatz. Auch mit der **Need for Speed**-Reihe bewegt sich Electronic Arts nun wieder auf den alljährlichen Aufguss zu. Kleine Neuerungen sollen die Spieler locken und vor den PC bannen. Aber geht die Strategie des Sportspielbereichs auch im Rennspielgenre auf? Mit dem letzten **Need for Speed** setzten die Entwickler Maßstäbe, die Polizei war wieder dabei und endlich heizte man bei Tageslicht durch die Straßen. Mit **Carbon** orientiert sich EA jedoch an den Vorgängern, den **Underground**-Titeln. So sind Sie in diesem Jahr ausschließlich nachts unterwegs.

Alte Bekannte

Need for Speed Carbon setzt da ein, wo **Most Wanted** aufhört. Sie fahren in Ihrem BMW M3 gemütlich auf einer der engen Canyon-Straßen, sind auf dem Weg nach Palmont City – bekannt aus **Underground 2**. Plötzlich tauchen hinter Ihnen zwei Lichtkegel auf, die sich schnell nähern. Eine Chevrolet Corvette verfolgt Sie! Sie treten aufs Gaspedal und versuchen, Ihrem Verfolger zu entkommen, krachen jedoch mit Vollgas in eine Baustelle. Ihr BMW ist schrottreif. Und welches bekannte Gesicht lacht Ihnen wenige Sekunden später entgegen? Na klar! Es ist Cross, der Polizist aus dem Vorgänger. Er will das Kopfgeld von 150.000 Dollar einsacken, das Sie sich in Rockport City erfahren haben. Sie sehen sich schon im Gefängnis, käme da nicht auf einmal ein edler Spender namens Darius vorbei, der Ihnen gerne die 150.000 Dollar leiht. Nun bekommt auch Nikki, gespielt von Emmanuelle Vaugier, ihren ersten Auftritt und sie wirkt verärgert. Hat das etwa mit dem Verrat am Ende der Handlung von **Underground 2** zu tun? Das müssen Sie selbst herausfinden. Dank des sich durch die Hintergrundgeschichten der **Need for Speed**-Reihe ziehenden roten Fadens bekommt die Serie langsam atmosphärische Tiefe. Dazu tragen auch die realen Schauspieler bei, die in der diesjährigen Ausgabe wesentlich überzeugender wirken. Jeder Charakter ist unterschiedlich. Einer ist cool und abgeklärt, der andere scheu und unsicher. Dadurch erscheint die gesamte Szenerie sehr glaubwürdig. Kleine Lacher vor dem Monitor sind garantiert.

Muskelprotz

Da Ihr BMW nun Schrott ist, fangen Sie – wie in jedem **Need for Speed**-Titel – klein an. Diesmal wählen Sie aus drei Schlitten. Entweder Sie entscheiden sich für den Alfa Romeo Brera, den Mazda RX-8 oder für den Chevrolet Camaro SS, ein Muscle Car. Damit bekommen Sie auch schon die erste Neuerung zu Gesicht. Endlich haben die Entwickler das verwirklicht, worauf viele Fans lange warten mussten. Die vor PS strotzenden Boliden bilden eine angenehme Abwechslung von den japanischen Rennflundern oder den Nobelkarossen à la Mercedes oder Lamborghini. Ihre anfängliche Wahl stellt Sie allerdings direkt vor ein Problem. Wählen Sie das Muscle Car aus, so bleiben Ihnen einige Wagen zuerst vorenthalten. Wählen Sie den Mazda, haben Sie relativ schnell Zugriff auf den Porsche Cayman S oder ähnliche Boliden. Das bedeutet indes nicht, dass Sie bei der Wahl des amerikanischen Boliden kein entsprechendes Gegenstück zum Porsche erhalten – ein Dodge Charger R/T wartet bei den Händlern auf Sie, der dem Porsche die Stirn bietet. Außerdem legen Sie durch diese Wahl auch Ihr Startgebiet fest. Wählen Sie den Alfa Romeo, starten Sie in der rechten Ecke der Karte, also in Downtown. Nun geht es darum, den vorherrschenden Gangs die Gebiete, die sie besitzen, streitig zu machen.

Bandenkriege

Im neuesten **Need for Speed** treten Sie gegen Straßengangs an, die bestimmte Gebiete in Palmont City beherrschen. Erfreut sind diese über Ihre Übernahmebemühungen freilich nicht und versuchen mit allen Mitteln, die Hoheit über ihr Gebiet zu behalten. Nehmen Sie eine Zone ein, kann es vorkommen, dass die gegnerische Partei das Gebiet zurückerobern will. Zur Hilfe eilen Ihnen alsdann einige Kollegen, die sich nach und nach in Ihre Dienste stellen. Sie fahren also nicht mehr allein. Diese Helfer teilen sich in drei Kategorien auf: die Drafter, Scouts und Blocker. Letztere sind rüde Zeitgenossen, die auf Ihr Geheiß hin Gegner aus dem Weg räumen. Liegen Sie vorne, kümmert sich Ihr Blocker darum, dass die hinter Ihnen fahrenden Rivalen nicht näher an Sie herangelangen. Drafter hingegen rasen voraus und lassen Sie im Windschatten fahren. Dadurch erreichen Sie beim Verlassen desselben eine weitaus höhere Endgeschwindigkeit. Scouts fahren ebenfalls vor und suchen automatisch die günstigste und schnellste Strecke für Sie heraus. Alle Varianten gehen erstaunlich leicht von der Hand, weisen jedoch einige Mängel auf. Hin und wieder kommt es vor, dass ein Teamkamerad Sie bei einem Überholmanöver rammt und aus der Bahn schleudert. Außerdem stellten wir im Test immer wieder fest, dass besonders die Drafter zu Ausbremsversuchen neigen. Wie beim Nitro lädt sich ein Balken allmählich auf und ermöglicht es Ihnen, an strategisch wichtigen Punkten den Teamkollegen lospreschen zu lassen. Ist dieser Balken jedoch leer, bremst Ihr Kamerad stark ab. Die Folge: Sie rasen mit hoher Geschwindigkeit ins Heck des Partners und verlieren wichtige Sekunden. Wirklich neu ist das Feature obendrein nicht, denn bereits **Juiced** kannte Teamkameraden,

Eigenes Tuning dank Autosculpt

Wer keine Lust mehr auf vorgegebene Tuningteile hat, legt jetzt selbst Hand an. PC Games zeigt, was Sie einstellen dürfen.

Heckspoiler
In der Umgangssprache auch gerne als Biertisch beschimpft, hat dieser durchaus seine Berechtigung: bessere Traktion. Mit Autosculpt verändern Sie ihn ganz nach Ihrem Gusto.

Motorhaube
*Vor allem für die Belüftung des Motorraums zuständig. Per Autosculpt lassen Sie sogar das Aggregat eines Muscle Cars aus der Haube lugen. In **Need for Speed** nur optische Finesse.*

Dachhutze
Im Rennsport ursprünglich für die Belüftung des Innenraums zuständig. In Tuner-Kreisen meist nur noch optisches Beiwerk. Per Schieberegler stellen Sie Position, Breite und Länge ein.

Reifen und Felgen
Felgen verändern Sie nach Ihrem Geschmack. Reifen fallen aus der Autosculpt-Funktion heraus. Sie wählen einzig zwischen Drift und Grip.

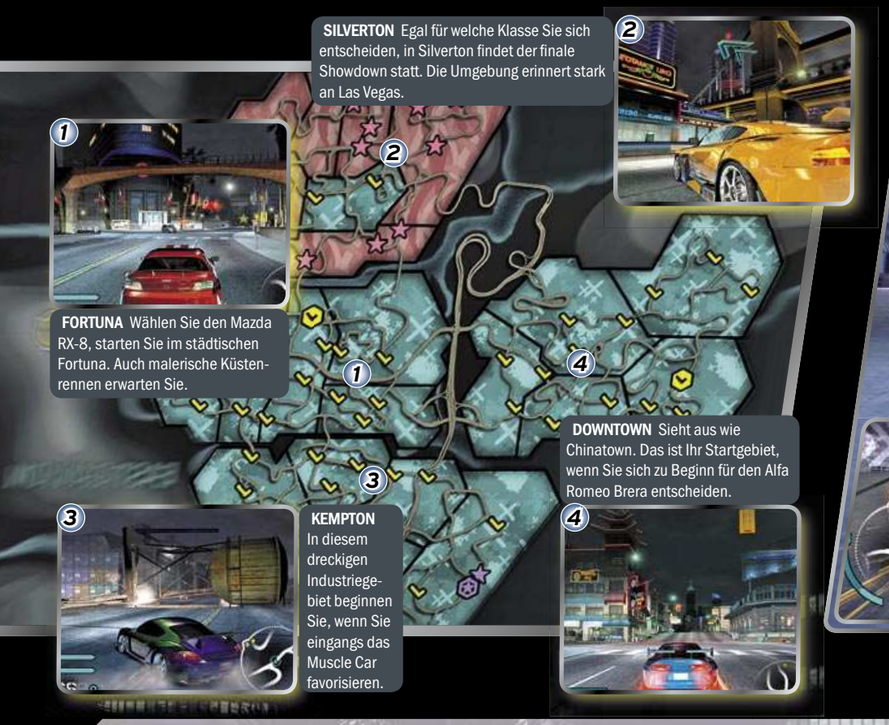
Schürzen
Wichtig für die Aerodynamik. Vor allem für die Luftführung unterhalb des Fahrzeugs verantwortlich. Per Autosculpt leicht zu modifizieren.

EMMANUELLE VAUGIER
In Carbon versüßt sie Ihnen als Nikki die Spielstunden. Als Schauspielerin war sie bereits in Saw 2 zu sehen und hatte eine Rolle in der TV-Serie Smallville.

SCHATTIG Ihr Drafter spendet Ihnen Windschatten. Wenn Sie aus diesem ausbrechen, erhalten Sie einen Geschwindigkeitsschub.

MUSKULÖS Fans amerikanischer PS-Boliden wird es freuen. Neben den üblichen Karossen feiern die Muscle Cars ihren Einstand.

UNSCHARF Der Tunnelblick inklusive Unschärfe-Effekt überzeugt nicht mehr so wie im Vorgänger **Most Wanted**.

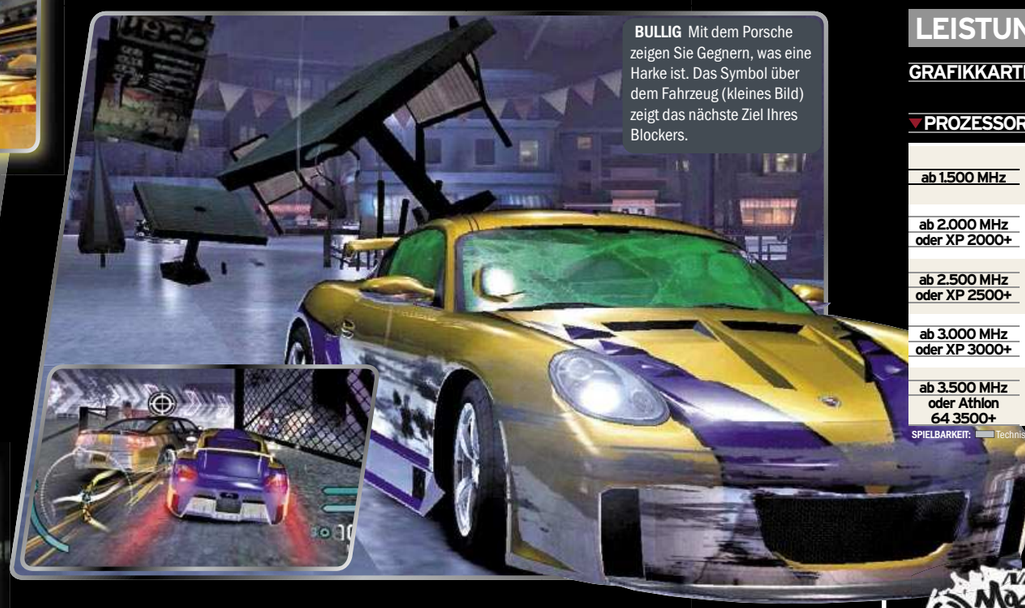


SILVERTON Egal für welche Klasse Sie sich entscheiden, in Silverton findet der finale Showdown statt. Die Umgebung erinnert stark an Las Vegas.

FORTUNA Wählen Sie den Mazda RX-8, starten Sie im städtischen Fortuna. Auch malerische Küstenrennen erwarten Sie.

DOWNTOWN Sieht aus wie Chinatown. Das ist Ihr Startgebiet, wenn Sie sich zu Beginn für den Alfa Romeo Brera entscheiden.

KEMPTON In diesem dreckigen Industriegebiet beginnen Sie, wenn Sie eingangs das Muscle Car favorisieren.



BULLIG Mit dem Porsche zeigen Sie Gegnern, was eine Harke ist. Das Symbol über dem Fahrzeug (kleines Bild) zeigt das nächste Ziel Ihres Blockers.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼PROZESSOREN		KLASSE 1 Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro		KLASSE 2 Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT		KLASSE 3 Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO		KLASSE 4 Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

RAM

256 MB | 512 MB | 1.024 MB | 2.048 MB

TUNING-TIPPS

Für ruckelfreie Heizerduelle in der höchsten Detailstufe müssen Sie mit einer 3,5-GHz-CPU, ein GByte RAM sowie einer Geforce 7800/7900 GT/Radeon X1800 XL/XT ausgestattet sein. Schwächelt Ihre Grafikkarte reduzieren Sie die Auflösung und schalten Sie das Motion-Blur aus.

Der Vorgänger im Vergleich

Most Wanted		Carbon
Sie kommen als Anfänger nach Rockport und arbeiten sich die Blacklist hoch.	SPIELWELT	Palmont City bei Nacht! Verschiedene Gangs warten in ihren Bezirken auf Sie.
Die Karriere umfasst mindestens 20 Stunden Spielspaß. Dank Cops äußerst unterhaltsam.	UMFANG	Nach knapp 15 Stunden sehen Sie den Abspann. Dann wählen Sie eine andere Klasse. Weiter geht's.
36 Fahrzeuge sind mit von der Partie. Damals neu: der BMW M3. Weniger als bei **Carbon**.	AUTOS	**Carbon** legt noch mal eine Schippe drauf: Knapp 45 Wagen sind enthalten – erstmals auch Muscle Cars.
Drag-, Sprint-, Rundkurs-Rennen! Alles außer der beliebte Drift ist vorhanden.	RENNMODI	Der Drift kehrt zurück, lässt aber den Drag-Modus außen vor. Canyon-Rennen kommen neu hinzu.
Most Wanted setzt verstärkt auf Tuning-Pakete. Insgesamt weniger als noch in **Underground 2**.	TUNING	Eine Neuerung: Sie kreieren Ihr eigenes Tuning per Schieberegler. Ausgefallen!
Grafisch noch immer ganz weit vorne und besser als der Nachfolger **Carbon**. Tageslicht ist angesagt!	GRAFIK	Die Nacht hat Sie wieder eingeholt. Insgesamt zu trist und aufgesetzt. Schlechter als **Most Wanted**.

die zeitweise sogar von Gegnern angeheuert wurden, um Sie aus dem Weg zu räumen. Profis werden es außerdem kaum beanspruchen, denn ein wirklich harter Brocken ist **Need for Speed Carbon** nicht. Dazu trägt auch die Steuerung bei, die wie immer sehr arcadelastig ausfällt, aber im Drift-Modus wesentlich besser hätte ausfallen können. Ein kleiner Richtungswechsel reicht dort aus und Ihr Wagen bricht unkontrollierbar aus. In den normalen Rennen kommen aber selbst Einsteiger mit allen Autos spielend zurecht.

Probleme mit der Balance

Gegen Ende des Spiels kommen neben den KI-Defiziten auch arge Balancing-Probleme zum Tragen. Der Schwierigkeitsgrad steigt rapide und ohne Vorwarnung auf ein Maximum an. Selbst versierte Raser erleben hier einige Frustmomente, denn die Gegner fangen an zu cheaten, kleben am Asphalt und machen kaum noch schwerwiegende Fahrfehler. Wenn Sie alle nötigen Wettbewerbe in einem Bezirk abgeschlossen haben, fordert Sie schließlich der gegnerische Boss heraus. Diesen bezwingen Sie zuerst in einem Duell auf den Straßen der Innenstadt, dann geht es in die Berge, genauer gesagt ins spannende Canyon-Rennen. Das ist unterteilt in zwei Abschnitte. Zuerst versuchen Sie, möglichst nah am Gegner zu bleiben oder ihn gar zu überholen. Je näher Sie dranbleiben, desto mehr Punkte hageln auf Ihr Konto. Danach sind Sie am Zug, fahren vorweg und holen einen möglichst großen Vorsprung zum Gegner heraus. Haben Sie genügend Punkte eingefahren, übernehmen Sie den Bezirk der Gang.

Triste Dunkelheit

In **Need for Speed** sind Sie – wie eingangs erwähnt – ausschließlich nachts unterwegs. Dieser Fakt ist eine zweischneidige Angelegenheit. Auf der einen Seite ist es authentisch, denn illegale Rennen finden in der Realität meist nachts statt. Auf der anderen Seite bleibt dadurch die Abwechslung auf der Strecke. Dieses Manko kann auch der umfangreiche Tuningshop nicht wieder wettmachen. Neben vorgefertigten Teilen legen Sie nun selbst Hand an und verändern Tuningteile manuell. So bestimmen Sie die Größe des Heckspoilers, verlängern die Frontschürze, verändern die Motorhaube oder lassen gar den Big-Block eines Muscle Cars aus der Motorhaube lugen. Die obligatorischen Vinyls wurden erweitert, die Vielfalt maximiert. So ist es fast unmöglich, einen Wagen zweimal gleich aussehen zu lassen. Das ist auch gut so, denn auf den Straßen geht es wie schon im Vorgänger heiß her. Die Gesetzeshüter warten überall auf Sie und erinnern sich an Ihren fahrbaren Untersatz. Je mehr Sie am Wagen verändern, desto weniger wird er der Polizei auffallen und desto weniger Kopfgeld müssen Sie fürchten. Leider fehlt den Cops abermals das nötge Gehirnschmalz, um vernünftige Straßensperren aufzustellen. Letztere sind noch immer löchrig wie ein Schweizer Käse. Auch die Verhaltensweisen der Männer in Grün wirken unausgereift und fordern dem Spieler zu wenig ab. Apropos Vorgänger, die Grafik hat sich gegenüber **Most Wanted** in einigen Punkten stark zurückentwickelt. Der Geschwindigkeitsrausch – erzeugt durch den Tunnelblick – wirkt nicht mehr realistisch, sondern aufgesetzt und fast schon wie gemalt. Zwar sind die einzelnen Bezirke von Palmont City mit unterschiedlichen Charakteristika ausgezeichnet, von großem Abwechslungsreichtum kann man jedoch nicht sprechen. Außerdem sind die spaßigen Drag-Rennen nicht mehr dabei. Am Sound gibt es hingegen nichts auszusetzen. Wie immer trumpft EA mit bekannten Bands auf und peitscht Sie musikalisch an. Insgesamt bleibt **Most Wanted** aber die Nummer 1 der Serie. (st)

ZU HILFE *Schon während des Rennens taucht auf einmal die Polizei auf und macht den Rasern das Leben schwer. Nach dem Wettbewerb geht die Jagd weiter.*

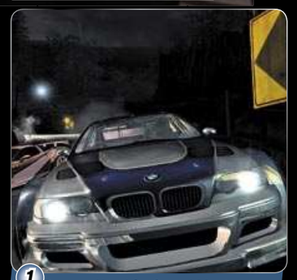
Der Mehrspielermodus

Sie sind das Gesetz

*Der Mehrspieler-Part ist einer der wenigen großen Schritte nach vorne. Erstmals seit **Hot Pursuit 2** schlüpfen Sie wieder in die Rolle der Polizei. In Knock-Out-Rennen verwandelt sich Runde für Runde der jeweils Letztplazierte in einen Cop. Der beste Fahrer muss am Ende zwei ganze Runden überstehen, ohne von seinen Polizeikollegen geschnappt zu werden. Der zweite Modus nennt sich Verfolgung. Jeweils ein Polizist jagt die Raser. Wird einer geschnappt, verwandelt dieser sich automatisch in den Gesetzeshüter und verfolgt die Kollegen. Natürlich existieren weiterhin die altbekannten Modi, hinzu kommt das 1-on-1 Canyon Duell.*

Need for Speed Carbon

MOTIVATIONSKURVE **EINZELSPIELER** MUSCLE CARS +++ DRIFT-RENNEN +++ CANYON-RENNEN +++ 4 BOSSGEGNER



1 Der aus **Need for Speed Most Wanted** bekannte BMW M3 GTR ist wieder verfügbar – allerdings nicht lange, denn nach der Introsequenz ist er schrottreif. Außerdem bekommen wir den ebenfalls aus dem Vorgängerspiel bekannten Polizisten Cross zu Gesicht, der uns wegen einem Kopfgeld von $ 150.000 jagt. Gott sei Dank taucht rechtzeitig ein edler Spender namens Darius auf. Wer die **Need for Speed**-Reihe kennt, weiß, dass es nicht der letzte Auftritt von Darius sein wird. Die Geschichte nimmt ihren Lauf ...

2 Unsere neue Freundin Nikki führt uns zu Neville, der uns vor die Wahl eines Fahrzeugtyps stellt. Mit dabei sind endlich Muscle Cars! Natürlich entscheiden wir uns dafür, erkennen aber alsbald, dass sich das Handling deutlich vom Mazda MX-8 oder Alfa Romeo Brera unterscheidet – das Heck bricht liebend gern aus. Neville stellt sich außerdem als Blocker zu Verfügung.

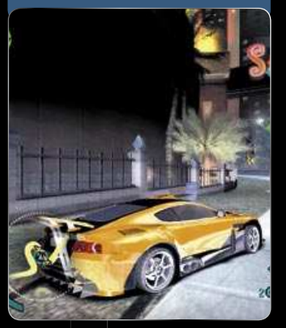
Glänzend Nach ersten Tuninginvestitionen sieht der Camaro SS schon richtig gut aus.

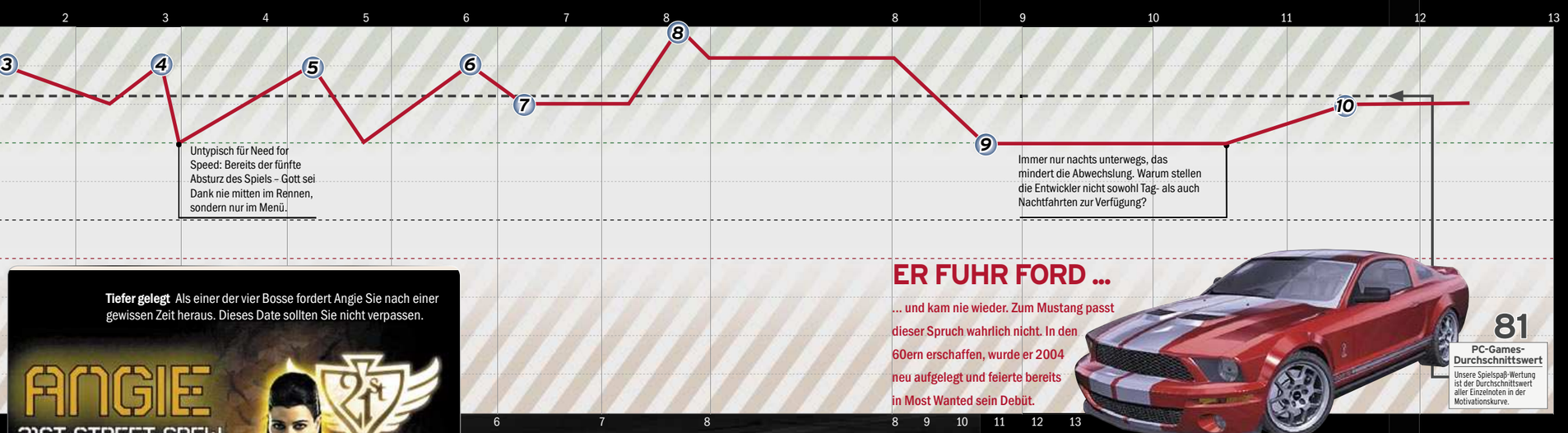
Zusammen mit unserem Gefährten gewinnen wir die ersten Rennen. Allerdings wird schnell klar, dass die Teamkollegen eher schmückendes Beiwerk sind. Denn die Rennen gestalten sich recht einfach. Die ersten Dollar lassen unsere Kasse klingeln und wir investieren in erste Tuningteile, vor allem für Motor und Getriebe. Es folgen Federung, Reifen und Nitro.

6 Die Drift-Rennen sind wieder mit von der Partie. Wir bekommen Gewissheit, dass diesmal auf den spaßigen Drag-Modus verzichtet wurde. Schade, dass die Entwickler in jeder **Need for Speed**-Neuauflage einen der beiden Modi rauslassen. Die Lenkung im Drift lässt allerdings zu wünschen übrig. Zu schnell bricht der Wagen aus.

7 Ein Rennen folgt dem nächsten, richtige Herausforderungen suchen wir vergeblich. Dennoch bleibt der Spielspaß absolut vorhanden. Immer neue Teile finden den Weg in unsere Garage, immer mehr Geld prasselt auf unser Konto. Unsere Teamkollegen setzen wir immer mal wieder zum Spaß ein.

8 Drei Bezirke haben wir nun unter unseren Fittichen. Jetzt stellt sich heraus, dass Darius in Silverton die Oberhand hat und nicht erfreut darüber ist, dass wir Anspruch auf das Gebiet hegen. Schnellere Autos wie der Aston Martin DB 9 finden Platz in unserer Garage. Wir sind sofort Feuer und Flamme, verkaufen unsere Muscle Cars und tunen den DB 9 bis zum Maximum.





Tiefer gelegt Als einer der vier Bosse fordert Angie Sie nach einer gewissen Zeit heraus. Dieses Date sollten Sie nicht verpassen.

4 Die meisten Rennen in Kempton haben wir erfolgreich abgeschlossen, nun fordern wir Angie von der 21st Street Gang heraus. Zuerst beweisen wir uns in einem Stadtrennen gegen sie, dann duelliert sich die Dame mit uns im Canyon. Komischerweise haben wir damit kein Problem, denn schon in der ersten Kurve überholen wir sie und gewinnen. Da wir dem Ganzen keinen Glauben schenken, probieren wir es erneut – und diesmal fährt Angie Kampflinie. Anscheinend ein kleiner Fehler, den wir zu unseren Gunsten hätten nutzen können. Nach dem zweiten Versuch schlagen wir sie in einem harten Rennen und wählen danach zwischen sechs möglichen Bonuskarten. Wie in **Most Wanted** haben Sie dabei die Chance auf das Auto des Rivalen.

3 Schöne Idee, die die Entwickler eingebaut haben. Per Autosculpt-Funktion verändern wir das Aussehen der einzelnen Tuningteile. So verbreitern wir die Frontschürze, lassen den Big-Block unseres Muscle Cars aus der Motorhaube lugen oder verändern die Lüftungshutze auf dem Dach.

5 Kampflos geben unsere Rivalen die Gebiete anscheinend nicht ab. Immer wieder kommt es zu Übergriffen auf unser Territorium. Wir verteidigen es in diversen Rennen. Dadurch gestaltet sich der Territorienkampf sehr atmosphärisch. Wir schalten weitere Autos und Tuningoptionen frei und besitzen bereits ein besseres Muscle Car.

ER FUHR FORD ...

... und kam nie wieder. Zum Mustang passt dieser Spruch wahrlich nicht. In den 60ern erschaffen, wurde er 2004 neu aufgelegt und feierte bereits in Most Wanted sein Debüt.

81
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

9 Plötzlich schnellt der Schwierigkeitsgrad immens in die Höhe. Die Gegner-KI cheatet und klebt auf dem Asphalt. Selbst mit unserem DB 9 haben wir keine Chance auf einen Sieg. Mit Ach und Krach und sehr viel Glück schaffen wir es nach vielen Versuchen doch noch zu gewinnen.

10 Nun gehört ganz Palmont City uns. Nach vielen harten Rennen, die uns alles abverlangt haben, wischen wir uns den Schweiß von der Stirn. Unfaire Gegner und einfältige Kollegen, die uns von der Straße rammen, trüben den Spielspaß aber weiterhin. Nun schwingen wir uns in den Multiplayer.

Die Test-Abrechnung

Produkt: ..... Need for Speed Carbon
Testversion: 1.2
Gespielte Minuten: ..... 765 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 12:45
Verkaufspreis: ..... € 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: ..... 765 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: .. ca. € 3,92

Unsere englische Testversion stürzte im Test öfters ab. Ungewöhnlich, liefen doch alle Vorgänger sehr stabil. Außerdem leidet Carbon unter grafischen Performance-Problemen, die vor allem durch den Motion-Blur-Effekt hervorgerufen werden.

NEED FOR SPEED CARBON
CA. € 50,-
09. NOVEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

SEBASTIAN THÖING

„Ein Auge lacht, das andere weint. Carbon macht Fehler auf der Zielgeraden."

Ich habe mich so sehr auf den neuesten Teil der **Need for Speed**-Reihe gefreut. Als die Testversion ankam, bekam ich weiche Knie und schwang mich direkt hinters Gamepad. Doch schon nach den ersten Minuten stellte ich fest, dass trotz der vielen Neuerungen auch etliche Ärgernisse warteten. Doofe KI-Kollegen, die mich während des Rennens rammen und ausbremsen, starke Schwächen im Balancing und Polizisten, die ihren Verstand zu Hause gelassen haben. Gegen Ende wurden einzelne Rennen gar so schwer, dass selbst mehrere PC-Games-Kollegen daran scheiterten. Der Endgegner wirkt dagegen fast wie ein Schonwaschgang. Der Drift-Modus ist nicht mehr der alte. Die Steuerung ist schwammig, der Wagen kaum noch kontrollierbar. Schade! Was mir hingegen überaus gut gefällt, ist die Autosculpt Funktion, mit der ich meinen Wagen individuell gestalte. Auch die Canyon-Rennen bergen Spannung und Unterhaltung – vor allem gegen menschliche Gegner. Dennoch müssen **Most Wanted**-Besitzer nicht umsatteln, das alte Pferd reitet sich besser.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Blackbox
Titel vom selben Entwickler: NfS: Most Wanted | NfS Underground 2
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle Modi sowie Polizeirennen
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Viel Spaß dank neuer Rennmodi

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Trotz Schwächen immer noch überzeugend, allerdings Performance-Probleme
Sound: Sowohl Motorengeräusche als auch der Soundtrack sind absolut gelungen.
Steuerung: Vor allem in Drift-Rennen sehr unpräzise, ansonsten wie immer arcadelastig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Neue Rennmodi bringen viel Unterhaltung.
- + Eigenes Tuning durch Autosculpt
- + Teammitglieder sorgen für Abwechslung, ...
- − ... sind aber nicht unbedingt notwendig.
- − KI- und Balancing-Probleme frusten.

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **81**

KARAMBOLAGE Solch eine Situation sollten Sie im Rennen besser vermeiden. Wertvolle Sekunden gehen verloren.

MAGNY COURS Die französische Strecke ist sehr flach. Dadurch sind fast alle Kurven sehr schwer einzuschätzen.

PC Games SILBER AWARD 86 01/2007

Race: The WTCC Game

Alter Schwede: Nur wenige Wochen nach dem großartigen GTR 2 folgt der nächste Streich von Simbin.

Die WTCC (World Touring Car Championship; Tourenwagen-Weltmeisterschaft) fristet im Vergleich zur DTM oder der FIA GT Meisterschaft ein bescheidenes Dasein. Zu Unrecht, denn die Platzkämpfe sind dort nicht minder spannend. Zwar sind die Wagen keine vor PS strotzenden, hochgezüchteten Boliden, trotzdem schaffen die auf zwei Liter begrenzten Motoren eine angenehme Renngeschwindigkeit von knapp 210 km/h. Das Besondere an der WTCC ist die Rennabfolge. An einem Wochenende finden zwei Wettfahrten statt, die Startaufstellung wird am Tag zuvor durch das Qualifying ermittelt. Ist das erste Rennen gemeistert, geht es mit vertauschter Startreihenfolge ins zweite Rennen, das heißt, der Letzte startet nun in der Pole-Position, der Vorletzte als Zweiter und so weiter. Die Mindestdistanz der Strecke beträgt 50 Kilometer.

Im Spiel ist dieser Modus das tragende Gerüst. Zwar fahren Sie je nach Belieben auch gegen Ihre eigenen Bestzeiten, doch am spannendsten sind die Rennwochenenden. Entweder Sie spielen ein einzelnes oder starten direkt richtig durch, erleben eine komplette Saison und fahren auf allen verfügbaren Strecken. Dabei wählen Sie eingangs eines der sechs lizenzierten Werkteams und begeben sich direkt auf die Piste. Die Wagenauswahl führt Sie vom BMW 320i bis hin zum Honda Accord Euro R. Dabei fällt auf, dass der BMW der einzige Wagen mit Heckantrieb ist – die Konkurrenten lassen sich wesentlich einfacher um die Kurven steuern. Auf Wunsch verändern Profis wie in jeder guten Simulation einzelne Einstellungen. Von der Vorderachsen-Bremskraft bis zu aerodynamischen Justierungen an den Spoilern ist fast alles möglich. Einsteiger wählen eine der vorgegebenen Schwierigkeitsstufen. Als Beigabe serviert Simbin den Mini-Cup und die legendäre WTCC 87, die nur ein Jahr währte. Dabei fahren Sie alte Kraftprotze wie den BMW e30 M3 – und erleben antikes Fahrgefühl vom Feinsten. (st)

MACAU Das erste Mal, dass die chinesische Strecke in einem PC-Spiel umgesetzt wurde – eng, kurvig, anspruchsvoll.

COCKPIT Wie schon in **GTR 2** ist auch bei **Race** die Cockpit-Sicht im Angebot, die sich wegen der Perspektive nur für Profis eignet.

RACE: THE WTCC GAME
CA. € 45,-
24. NOVEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN THÖING

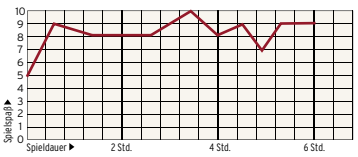
„So muss ein Rennspiel aussehen! Realismus jetzt auch für Anfänger."

Wer die WTCC bisher nicht kannte, muss sich nicht grämen. So ergeht es vielen, die keine Rennfanatiker sind und nicht jedem Motoren- und Platzkampf hinterherjagen. Aber die WTCC bietet vor allem aufgrund der erstmals in einem PC-Spiel umgesetzten chinesichen Strecke Macau unheimlich viel Spannung. Macau ist das Pendant zu Monte Carlo, dem Mekka der Formel-1-Fans. Häuserschluchten, enge Kurven, fordernde Schikanen – ein Paradies für Rennfahrer. Bei aller Spannung ist **Race** auch unglaublich realistisch, was Profis erfreut. Einsteiger finden durch die schwach motorisierten Boliden ebenfalls schnell Anschluss an die Spitze. Der Umfang hätte jedoch größer ausfallen dürfen: Ich vermisse eine richtige Karriere. Dafür gibt es aktuelle Saisondaten und passend zum Wettersystem erstmals Scheibenwischer! Sauber!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Simbin
Titel vom selben Entwickler: GTR | GTR 2 | GT Legends
Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 6 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Wochenende und schnelles Rennen
Zahl der Spieler: 2 bis 32; LAN und Internet
Fazit: Dank KI-Mitspielern auch zu zweit super

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detaillierte Wagen, magere Umgebung
Sound: Authentische Motorenklänge
Steuerung: Nur stilecht mit Lenkrad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- ✚ Realistisches Fahrverhalten
- ✚ Dynamisches Wetter
- ✚ Detaillierte Wagendarstellung
- ✚ Offizielle Lizenzen der Saison 2006
- ➖ Umfang zu gering

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **86**

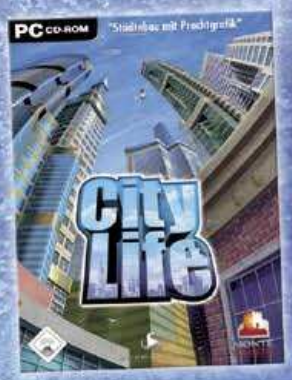
EISKALT

reduziert auf 19,99* EURO

Unsere schönsten Spiele – jetzt zum heißen Tiefkühlpreis von nur 19,99 Euro.*

Auch als Collector's Edition für nur 29,99* Euro erhältlich!

Auch als Collector's Edition für nur 29,99* Euro erhältlich!



DEEP SILVER

www.deepsilver.de

*Unverbindliche Preisempfehlung

Nur solange der Vorrat reicht.

Änderungen vorbehalten.

TIMING Vor allem in den Slalom-Rennen ist viel Übung gefragt, um gegen starke Gegner die Bestzeit zu erreichen.

GEFÄHRLICH Sprünge können sehr schnell das Aus bedeuten, da sie oft zu Stürzen und somit zu schlechten Zeiten führen.

Ski Alpin Racing 2007

Bode Miller vs. Hermann Maier | Halsbrecherische Abfahrten auf Weltcup-Pisten – da lacht das Skifahrerherz.

Vergangenes Jahr waren sie virtuell noch Konkurrenten und buhlten mit eigenen Spielen um die Gunst der Skifahrer. Nun kehren Hermann Maier und Bode Miller vereint auf den Monitor zurück und fordern zu rasanten Abfahrten heraus.

Bevor Sie sich in die Rennen stürzen, entscheiden Sie, welchen Karriereweg Sie einschlagen möchten. Als „Herminator" Maier, Bode Miller oder Rookie-Sportler treten Sie dann in die Skibretter, die die Welt bedeuten. Vor den Turnieren kümmern Sie sich um das richtige Training, Sponsoren, neues Equipment. Dies alles geschieht in einem sehr übersichtlich gehaltenen Bildschirm. Durch gewonnene Wettbewerbe oder Extratrainingsschichten erhalten Sie Erfahrungspunkte und Ihr Ski-Ass wird technisch besser. Haben Sie alle Vorbereitungen getroffen, gilt es, Wettbewerbe für sich zu entscheiden, die auf Weltcup-Pisten wie Garmisch-Partenkirchen oder Gröden stattfinden.

Dank der direkten Tastatursteuerung gestalten sich die Abfahrten mit ein wenig Übung recht einfach. So entwickeln Sie bereits nach ein paar Besuchen auf der Piste das richtige Gefühl, wie Sie die Tore, von denen Sie maximal fünf verpassen dürfen, am besten umfahren, um die sehr starken KI-Gegnern hinter sich zu lassen. Nur der Slalom-Modus, bei dem die zu umfahrenden Stangen sehr eng aufgestellt sind, und Speed-Downhill, bei dem Sie einen Punkt in der Mitte von mehreren Kreisen halten müssen, fordern Hobby-Athleten an der Tastatur auch nach mehreren Stunden noch. Auf Ihrem Weg an die Weltspitze bestreiten Sie erst die Nachwuchsliga, dann fahren Sie gegen Amateure, um schlussendlich zu den Profis aufzusteigen.

Im Mehrspielermodus treten Sie über Internet oder LAN gegen bis zu zwölf Kontrahenten an. Dabei haben Sie alle Disziplinen und Pisten aus dem Einzelspielerturnier zur Auswahl, die Vorbereitungsphase entfällt.

Ski Alpin Racing 2007 liefert genau wie **RTL Skispringen**, das von denselben Entwicklern stammt, gute Unterhaltung für Brett-Artisten und all jene, die sich mal einen Berg runterstürzen wollen. (web)

Aus zwei mach eins ...

Aus den Ski-Racing- und RTL-Ski-Alpin-Reihen wird mit Ski Alpin Racing ein Spiel. Wie kam es dazu?

VEREINT Endlich dürfen Fans der Ski-Asse ihre Idole in einem Spiel verkörpern.

Ski Alpin Racing 2007 wurde von 49Games, den Schöpfern von **Ski Alpin 2006** entwickelt, während die österreichischen Skiexperten von Jowood, die wiederum für **Ski Racing 2006** verantwortlich zeichnen, in der Entwicklungsphase für inhaltliche Fragen beratend zur Seite standen. So wurden aus Sicht der Entwickler Ressourcen und wertvolle Erfahrungen gebündelt und bewährte Features der beiden Spiele (wie die Fehlertoleranz vor der Disqualifikation aus **Ski Racing** und die Vorzüge des Karrieremodus aus **RTL Ski Alpin**) in einem Spiel kombiniert. Zudem hat RTL Enterprises für **Ski Alpin Racing** Hermann Maier als Schirmherrn und spielbaren Charakter hinzugewonnen, der zusammen mit Bode Miller das Spiel für Schneeliebhaber sicher noch interessanter macht.

SKI ALPIN RACING 2007
CA. € 30,-
16. NOVEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN WEBER

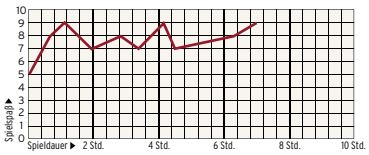
„Motivierender Karrieremodus und rasante Abfahrten – so macht Skifahren Spaß."

Ski Alpin Racing 2007 ist für mich ein Rennspiel im Wintersport-Gewand. Nicht nur, dass sich die Steuerung ähnelt, besonders die Tatsache, dass es auch bei den rasanten Abfahrten vor allem darauf ankommt, die Streckenführung sehr gut zu kennen und Ideallinie zu fahren, ist für mich Anlass für diesen Vergleich. Spielerisch überzeugt der Titel, da man neben den Turnieren im Management-Teil einiges geboten bekommt. Der Karrieremodus fesselt durch seine spannenden Wettbewerbe und motiviert auch nach Stunden noch. Allerdings trüben der vor allem in den höheren Ligen hohe Schwierigkeitsgrad, die nervigen Kommentare und die unausgewogene Tastatursteuerung während der Slalom- und Speed-Downhill-Rennen die Pistengaudi ein wenig.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 49Games
Titel vom selben Entwickler:
RTL Skispringen 2006 | Torino 2006
Publisher: RTL Enterprises/Jowood
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 7 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: LAN und Internet
Zahl der Spieler: 2 bis 12 Spieler
Fazit: Sehr spaßig, aber ohne Tiefgang

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Ansprechende Grafik mit vielen Details
Sound: Gute Soundkulisse, eintönige Musik
Steuerung: Direkt, aber teils unausgewogen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

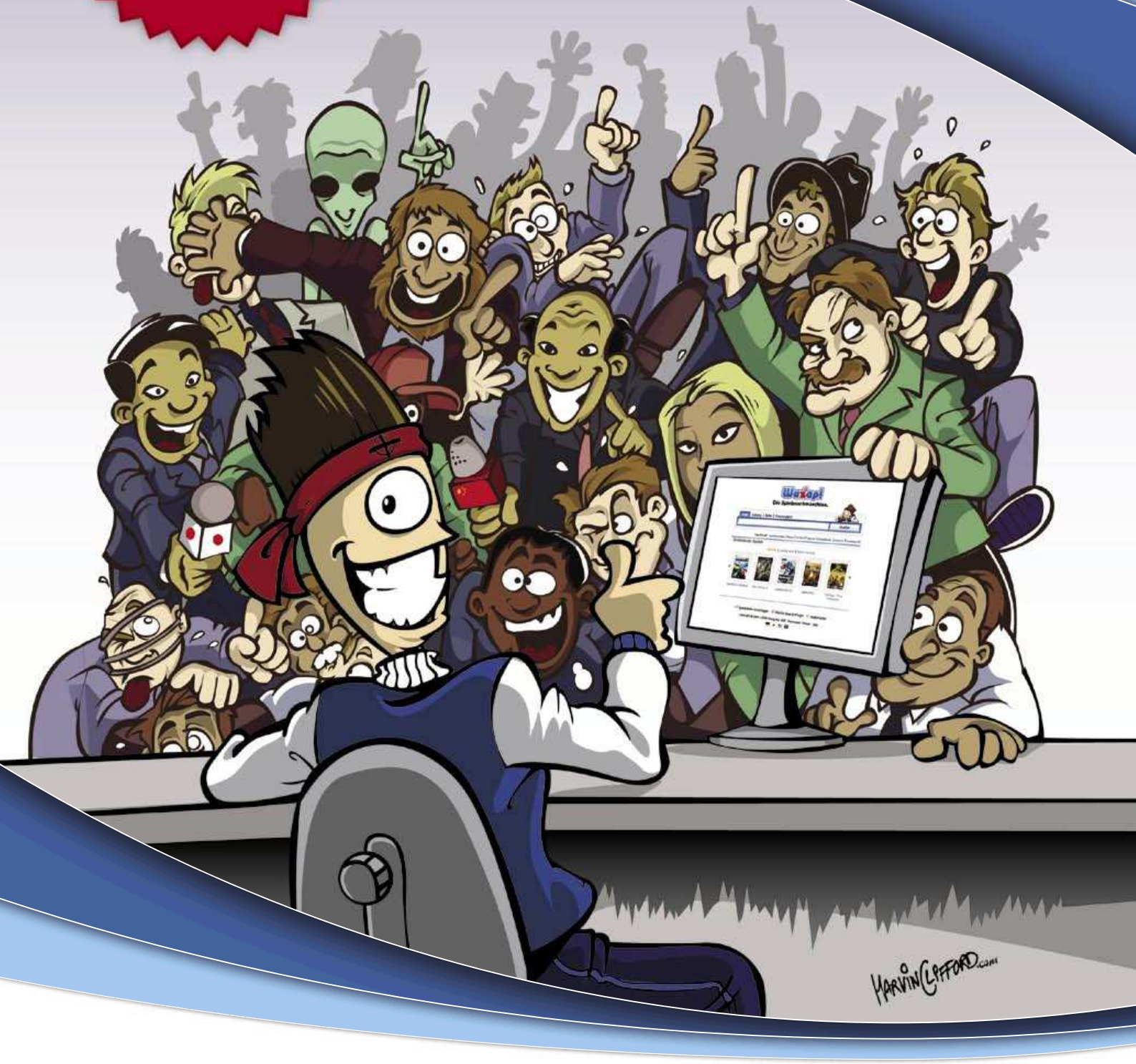
- + Karriere mit Hermann Maier und Bode Miller
- + Übersichtlicher Vorbereitungsbildschirm
- + Abwechslungsreiche Turniere
- − Hoher Schwierigkeitsgrad
- − Teils unausgewogene Tastatursteuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **80**

Wir beantworten
jeden Monat
mehrere
Millionen
Fragen!
www.wazap.de

Wazap!
Die Spielesuchmaschine.



WEBSUCHE + NEWS + CHEATS + DOWNLOADS + ARTIKEL + SCREENSHOTS + eSPORTS + SPIELEKATALOG

Partnerseiten
VIDEOGAMES ZONE.de
WEB.DE
SFT
pcgames
PC ACTION
WIDESCREEN

www.wazap.de Die Spielesuchmaschine

RUHIGES HÄNDCHEN Haben Sie den Absprung geschafft, gleichen Sie Windböen mit der Maus aus, um einen perfekten Sprung zu landen.

MANAGEMENT Von den Entscheidungen, die Sie in diesem Bildschirm treffen, hängt der Erfolg in den Turnieren stark ab.

GUTE HALTUNG In der Anlaufphase gilt es, die Balance zu halten und den richtigen Absprungzeitpunkt zu erwischen.

RTL Skispringen 2007

Vor dem Après-Ski hat der liebe Gott harte Arbeit verordnet: Fliegen Sie auf den Weltcup-Schanzen zum Sieg.

Jedes Jahr aufs Neue erfreut Entwickler 49Games Fans von Georg Späth, Stephan Hocke, Alexander Herr und Co. mit einer Neuauflage der beliebten Skisprung-Simulation – mit den Weltcup-Schanzen, aber ohne offizielle DSV-Lizenz.

Bevor Sie sich in einen der 15 internationalen Wettbewerbe der drei zur Verfügung stehenden Ligen stürzen, sollten Sie zunächst mit dem Tutorial trainieren. So bewältigt auch ein Anfänger die anfangs etwas schwer in den Griff zu bekommende Maussteuerung und erzielt schnell Erfolge.

Langsam arbeiten Sie sich im Karrieremodus von der leichten Nachwuchs- über die mittelschwere Amateurliga zu den Profis hoch, die Ihnen einiges abverlangen. Unterstützung auf dem anstrengenden Weg zur Weltelite bekommen Sie dabei sowohl von Ihrem Trainer als auch vom Wachsmeister. Diese helfen Ihnen, bestmögliche Ergebnisse zu erzielen – vorausgesetzt, Sie stellen sie ein. Ohne Helfer sparen Sie zwar einen Batzen Geld, müssen sich aber dann selbst darum kümmern, dass Ihre Skier für den Wettkampf präpariert sind und dass Sie Ihr Training nicht vernachlässigen.

Das geschieht alles in einem sehr übersichtlichen Bildschirm. Dort treffen Sie alle Vorbereitungen für die Turniere, führen Sponsorenverhandlungen, wetten mit anderen Springern und decken sich mit neuem Equipment ein, da Ihr Erfolg nicht nur von der Fitness des Protagonisten abhängt. Immer neue Anzüge, Helme, Bindungen und noch vieles mehr kaufen Sie ein und spielen Sie vor allem frei, wenn Sie bestimmte Aufgaben mit Ihren Sprüngen erfüllen. Auf diese Weise und durch die immer härtere Konkurrenz motiviert das Spiel, dass Sie ständig besser werden und immer noch einen weiteren Wettkampf bestreiten wollen.

Die Wettkämpfe sind dank gut gelungener Maussteuerung nach etwas Übung leicht zu meistern. Während des Sprungs klicken Sie einfach an den richtigen Stellen die linke Maustaste und halten mit der Maus die Balance, damit Ihr Springer nicht auf die Nase fällt. Neu in diesem Jahr: Auch nach der Landung wird noch einiges von Ihnen abverlangt. Denn bis zur Sturzlinie müssen Sie weiterhin das Gleichgewicht halten und danach behutsam bremsen. Wer Lust hat, lässt seinen Schützling jubeln oder zornerfüllt gestikulieren. Nach einigen Sprüngen haben Sie alle Tricks raus und fliegen wie ein Weltmeister.

Durch den Mehrspielermodus, den Sie über LAN und Internet spielen können, und der Hot-Seat-Funktion, mit der Sie mit Ihren Freunden an einem PC hinabspringen, lässt RTL Skispringen 2007 keine großen Wünsche offen. (web)

RTL SKISPRINGEN 2007
CA. € 30,-
16. NOVEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN WEBER

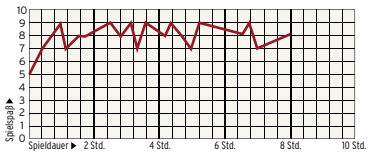
„Dank des fesselnden Karrieremodus ein sehr gutes Skisprung-Spiel."

RTL Skispringen 2007 ist im Prinzip ein recht simples Geschicklichkeitsspiel, das nach einer kurzen Eingewöhnungsphase auch Neueinsteigern leicht von der Hand geht. Mit dem Karrieremodus schaffen es die Entwickler 49Games, auch 2006 wieder vor den Monitor zu fesseln. Denn wer sich erst einmal auf den Weg in die Skispringer-Elite begeben hat, kommt nicht mehr so schnell davon weg, identifiziert sich mit seinem Skiflieger und leidet bei jedem Sturz mit. Einzig die sich wiederholenden Kommentare und die eintönige Musik gehen mit der Zeit auf die Nerven. Auch der immer gleiche Hergang der Vorbereitungen nutzt sich schnell ab. Dies fällt aber ob der spannenden Turniere und der überarbeiteten Optik nicht allzu sehr ins Gewicht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 49Games
Titel vom selben Entwickler:
RTL Skispringen 2006 | Torino 2006
Publisher: RTL Enterprises
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Hot-Seat, LAN, Internet
Zahl der Spieler: 2 bis 16 Spieler
Fazit: Guter Sprungmodus ohne große Vorbereitung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Angemessen, mit „echten" Zuschauern
Sound: Gute Soundkulisse während Turnieren
Steuerung: Unkompliziert und leicht erlernbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Fesselnder Karrieremodus
- \+ Gutes Tutorial
- \+ Alle Schanzen des Weltcups spielbar
- − Kommentare wiederholen sich schnell
- − Eintönige Vorbereitungen der Turniere

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **82**

Heute hier im Test, morgen selbst spielen: die aktuellen Titel aus PC Games für 5 Euro weniger.

5 € Start-Bonus

(Bei einem Gesamteinkaufswert von mindestens € 30,-)

Kostenlos anmelden unter: www.sqoops-games.de

Tests lesen ist schön, selbst spielen ist besser! Dabei sparen ist noch besser. Wer sich jetzt anmeldet, spart beim ersten Kauf schon einmal 5,- Euro, und verdient sich gleichzeitig sqoops-cents, die er beim nächsten Einkauf einlösen kann. Was sagt man da?

Welcome to the other site!

sqoops

www.sqoops-games.de

Budget

ECHTZEIT-STRATEGIE

Act of War Gold Edition

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 05/05

In naher Zukunft übersteht lediglich eine US-Firma ein weltweites wirtschaftliches Desaster, die Monopolstellung ruft jedoch Terroristen auf den Plan. Mit einer neuen Spezialeinheit sorgen Sie in dem Strategiespiel für Ordnung. Die mehr als 30 Missionen führen Sie dabei rund um den Globus. Aufgrund einiger neuer Features wird die Neuauflage für Strategiespieler mit Mehrspielerambitionen interessant. (web)

ATARI | 23.11.2006 | USK AB 16 JAHREN **84**

ECHTZEIT-STRATEGIE

Codename: Panzers - Phase Two

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 09/05

Im Echtzeit-Strategie-Spektakel **Codename: Panzers - Phase Two** spielen Sie sich als deutscher Wüstenfuchs, britische Wüstenratte oder jugoslawischer Partisan durch Nordafrika und Südeuropa. Schauplätze wie Tobruk, Monte Cassino und Belgrad sind nur drei von 20 Stationen, die Sie besuchen. Sie kämpfen Mission für Mission in einer linearen Kampagne. Geht eine Mission verloren, müssen Sie diese wiederholen. Je nach Spielkarte bekommen Sie dafür entweder eine vorgegebene Armee oder stellen eigene Truppen auf. Um Letzteres zu bewerkstelligen, brauchen Sie Prestigepunkte, die Sie auf dem Schlachtfeld erkämpfen. Schöne und zugleich faire Missionen mit stimmiger Hintergrundgeschichte sind die Stärken des Titels. Wer jedoch Realismus sucht, lässt besser die Finger davon. (web)

PYRAMIDE | 15.10.2006 | USK AB 16 JAHREN **89**

ECHTZEIT-STRATEGIE

Blitzkrieg 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/05

In diesem sehr anspruchsvollen Strategiespiel erleben Sie den Zweiten Weltkrieg an historischen Stätten wie Stalingrad, Berlin und am Pazifik. Das Spiel ist actionlastiger und einsteigerfreundlicher als der Vorgänger und schafft dank der komplexen Missionen jede Menge Taktikspaß. Die vielfältigen Möglichkeiten, die Tuppen zu gestalten, bieten dabei immer neue Lösungswege für Ihre Aufgaben. (web)

PYRAMIDE | 15.11.2006 | USK AB 12 JAHREN **78**

ECHTZEIT-STRATEGIE

Earth 2160

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/05

Der dritte Teil der **Earth**-Reihe führt Sie direkt in den fünften Weltkrieg. Von der von Kratern übersäten Oberfläche des Mars bis hin zum Rand des Universums kämpfen Sie um das Überleben einer der drei Kriegsparteien. Mit zwölf abwechslungsreichen Szenarien und einer grandiosen Grafik bietet das Strategiespiel alles, was Sie für einen spannenden Abend vor Ihrem PC brauchen. (web)

PYRAMIDE | 15.12.2006 | USK AB 12 JAHREN **87**

ACTION-ADVENTURE

Gun

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Gun versetzt das Spielprinzip der **Grand Theft Auto**-Serie in den Wilden Westen. Als Colton White rächen Sie den Tod Ihres Ziehvaters und klären das Mysterium Ihrer eigenen Herkunft. Spielerische Freiheit und Bullet Time, gepaart mit spannenden Schießereien, erwarten Sie. Zwar endet der Rachefeldzug nach zehn Stunden, aber bei Action-Titeln mit Western-Thematik steht **Gun** ganz klar an der Spitze. (web)

PYRAMIDE | 15.10.2006 | USK AB 16 JAHREN **83**

ECHTZEIT-STRATEGIE

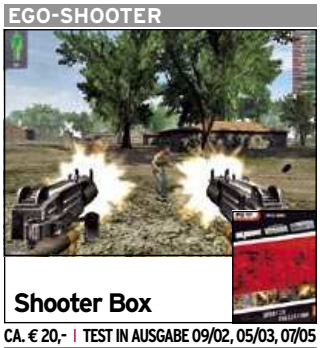
Rome: Total War

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/04

Haben Sie das Zeug dazu, Europa unter dem römischen Banner zu vereinen und wie Julius Cäsar als Kaiser in die Geschichte einzugehen? In **Rome: Total War** haben Sie die Chance, Ihr strategisches Können auf die Probe zu stellen. Das taktisch komplexe Spiel ist dank leichter Steuerung und Berater auch für Einsteiger geeignet. Das antike Rom ist für Strategie-Fans ein Muss. (web)

PYRAMIDE | 15.10.2006 | USK AB 12 JAHREN **84**

EGO-SHOOTER



Shooter Box

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 09/02, 05/03, 07/05

Mit der **Shooter Box** bringt Atari eine Sammlung an Ego-Shootern in den Handel, die drei Titel umfasst. Die Box enthält **Boiling Point: Road to Hell**, das mit seiner spielerischen Freiheit lange Zeit fesselt. Außerdem bekommen Sie den Taktik-Shooter **Tactical Ops: Assault on Terror** sowie **Line of Sight: Vietnam**, das Sie aufseiten der USA in den Dschungel schickt. (web)

ATARI | 30.11.2006 | USK AB 18 JAHREN **82**

AUFBAU-STRATEGIE

Die Siedler: Das Erbe der Könige

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 01/05

Mit den Folgen 1 bis 4 der **Siedler**-Reihe hat **Das Erbe der Könige** im Grunde nur den berühmten Seriennamen gemeinsam. Denn aus dem ehemaligen 2D-Aufbauspiel mit Wuselfaktor wurde ein waschechtes Echtzeit-Strategiespiel. Dennoch greifen alle, die auf den sechsten Teil der Serie warten, zu dem 15 Missionen umfassenden Titel, dazu gibt es eine Soundtrack-CD. (web)

UBISOFT | 08.11.2006 | USK AB 6 JAHREN **85**

EGO-SHOOTER

Unreal Anthology

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 08/98, 08/99, 03/03, 05/04

Unreal setzte seinerzeit Maßstäbe und seither zählt das Entwicklerstudio Epic Games als feste Größe, geht es um Grafikpracht. Für Fans der **Unreal**-Spiele oder Zocker, die die älteren Titel nicht mehr kennen, hat Midway nun ein attraktives Paket entworfen. Dieses umfasst das Ur-**Unreal** von 1998 mit dem dazugehörigen Add-on **Unreal: Return to Na Pali**. Hier bahnen Sie sich nach einer Bruchlandung Ihren Weg über den Planeten Na Pali. Außerdem gibt es die Fortsetzung **Unreal 2: The Awakening**, in der Sie als Marshal John Dalton gegen das Böse im Weltall kämpfen. Der Mehrspieler-Hit **Unreal Tournament 2004**, der heiße Schlachten im Internet verspricht, rundet das Paket ab. Die enthaltene Soundtrack-CD ergänzt **Unreal Anthology**, das für relativ wenig Geld alles bietet, was das Fan-Herz begehrt. (web)

MIDWAY | 10.11.2006 | USK AB 16 JAHREN **92**

Gothic 3

Das Schicksal Myrtanas liegt in Ihren Händen!

Gothic 3

www.gothic3.com

Gothic

Im Jahr 2001 gelang Piranha Bytes mit Gothic auf Anhieb der Sprung in die Liga gefeierter Spieleentwickler. Das grafisch wegweisende Rollenspiel-Abenteuer präsentierte mit seinen ruppigen Dialogen und rauen Charakteren eine noch nie dagewesene mittelalterliche Atmosphäre. Das Spiel wurde ein Hit und ist auch heute noch vielen Spielern als Meilenstein in bester Erinnerung.

Gothic 2

Schritte in die nächste Generation

2002 gelang, was kaum jemand für möglich hielt: Gothic 2 war drei Mal größer als der Vorgänger und trieb die Grafik-Engine an die Grenzen des Machbaren. Nie hatte ein mittelalterliches Rollenspiel besser ausgesehen. Gothic 2 gilt nach wie vor als eines der besten Rollenspiele, die je geschaffen wurden.

Gothic 2: Die Nacht des Raben

Die Nacht des Raben veredelte das gefeierte Gothic 2 und erweiterte das Spiel um noch mehr Quests, Gefahren und Abenteuer!

Gothic 3

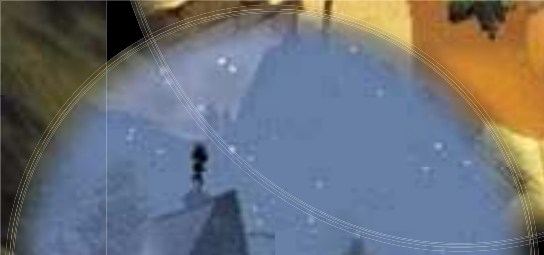
Nichts wurde von der deutschen Spielergemeinde sehnlicher herbeigewünscht als eine Rückkehr in die Abenteuerwelt von Gothic. Die Erwartungen an das Spiel waren enorm – und das Ergebnis übertrifft die Ansprüche moderner Spieler sogar noch: Eine brandneue Grafik-Engine und ein dynamisches, fesselndes Kampfsystem machen Gothic 3 zum besten Gothic, das es je gab!

Der Höhepunkt einer epischen Saga

Gothic 3

www.gothic3.com

Führen Sie die Menschen in die Freiheit ...



... oder werden Sie Zeuge ihres Untergangs!

Der Kampf gegen die Orks hat den Namenlosen Helden nach Myrtana geführt. Dort haben die Menschen den Krieg verloren und fristen ein Dasein in Sklaverei, während die Orks sich für ein letztes Gefecht rüsten. Ihr Abenteuer führt Sie in malerische Wälder und brennend heiße Wüsten, in prächtige Burgen und über schneebedeckte Berggipfel. Eine epische Reise voller Gefahren!

Gothic 3

www.gothic3.com

Zahllose Gefahren ...

... und spektakuläre Gefechte!

www.gothic3.com

Gothic 3

Erforschen Sie die Welt von Gothic ...

... mit Schwert, Magie und Ihrem Verstand!

Gothic 3

www.gothic3.com

Packende Duelle

Das neue Kampfsystem von Gothic 3 erlaubt vielfältige und geschmeide Fechtbewegungen, ist dabei aber per Maus einfacher denn je zu bedienen! Selbst der Kampf mit zwei Schwertern ist nun möglich.

Völlige Freiheit

Erleben Sie die Geschichte so, wie Sie wollen: Schließen Sie sich den Orks an und machen Sie Jagd auf Sklaven oder greifen Sie den Rebellen unter die Arme. Sie allein entscheiden, wohin die Reise geht!

Lebendige Spielwelt

Hunderte Charaktere bevölkern Myrtana, jeder einzelne besitzt individuelle Eigenschaften und Ansichten. Die Bewohner gehen ihrer Arbeit nach und haben realistische Tagesabläufe. Die Liebe zum Detail, mit der die Welt von Gothic 3 erschaffen wurde, wird Sie in Staunen versetzen!

Werden Sie zur Legende

Ihr Ruf eilt Ihnen voraus – ob große Taten oder heimtückischer Verrat, in Gothic 3 bleibt keine Ihrer Handlungen ohne Konsequenzen. Zetteln Sie Revolutionen an, erlernen Sie uraltes Wissen, schmieden Sie neue Ausrüstungen und Waffen – es ist Ihr Abenteuer!

www.gothic3.com

So entstand die Magie

Mit modernster Technik schufen die Grafiker von Piranha Bytes eines der intensivsten und spektakulärsten Rollenspiele unserer Zeit. Genießen Sie unerreicht realistische Umgebungsgrafiken, geschmeidige Animationen und fließende Tag- und Nachtwechsel!

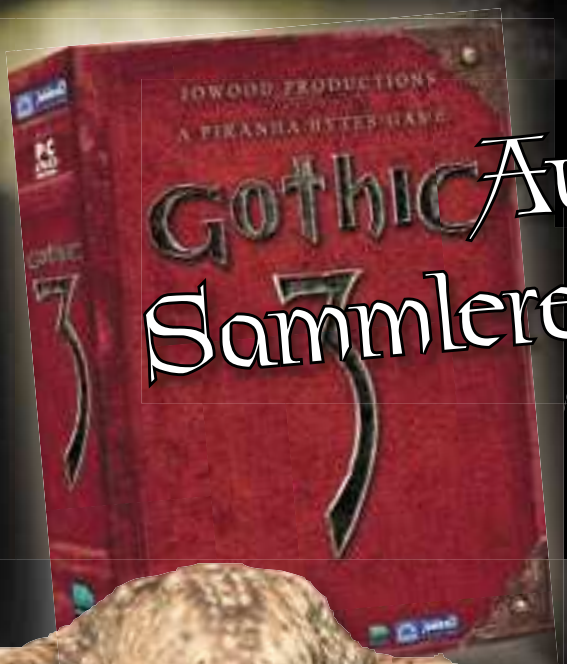
Gothic 3 ist mehr als nur ein grafisch beeindruckendes Spiel, es ist eine audiovisuelle Erfahrung! Aus der Feder des Komponisten Kai Rosenkranz stammt der berauschend schöne Soundtrack, meisterhaft arrangiert und eingespielt von mehr als 160 internationalen Künstlern und einem kompletten Orchester!

FOTOS: ANDRÉ GARSTKA, WWW.PICTRICK.DE

Gothic 3

www.gothic3.com

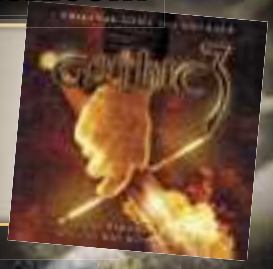
Neben der Standardausführung erhalten Sie Gothic 3 auch als limitierte Sammleredition in prächtiger Verpackung. Die edle Box enthält zahlreiche Extras, die das Herz eines jeden Rollenspielers höherschlagen lassen: eine große Karte der Spielwelt, eine aufwendig produzierte Making-of-DVD, ein reich bebildertes Artbook mit exklusiven Einblicken hinter die Kulissen, den mitreißenden Soundtrack auf CD und eine Halskette mit typischem Gothic-Motiv!



Auch als limitierte Sammleredition erhältlich!

www.gothic3soundtrack.com

Aufrührende Fanfaren- und Streicherklänge tragen die meisterhaften Kompositionen – genießen Sie den Soundtrack der Superlative!



Besuchen Sie die offizielle Website www.gothic3.com. Dort erhalten Sie neben Support, Hintergrundwissen und Einblicken auch regelmäßige Spiel-Updates!

Weitere Informationen siehe Impressum Seite 208

Terrorist Takedown: Covert Operations

ZÖGERLICH Dieser Gegner reagiert nicht auf uns. Das passiert öfter.

HÜBSCH Die Grafik ist ordentlich, die Explosionen effektreich.

Was die vielen schlechten Action-Filme, die es auf dem Markt gibt, vormachen, setzt **Terrorist Takedown: Covert Operations** eins zu eins in einen Ego-Shooter um.

Die belanglose Hintergrundgeschichte beginnt auf einem Flugplatz. Nachdem Sie den Kopf eines Drogenkartells gestellt haben, wollen Sie und Ihre Kameraden des US-Einsatzteams zurück in die Heimat fliegen. Doch plötzlich greifen unbekannte Söldner das Rollfeld an und machen Ihnen einen Strich durch die Rechnung. Von da an kämpfen Sie sich durch den Dschungel, auf der Suche nach Dolo Mendoza, dem Drahtzieher der Attacke.

Die Gegner-KI lässt stark zu wünschen übrig. So stehen Ihre Kontrahenten die meiste Zeit einfach nur in der tristen Gegend herum und warten darauf, dass Sie aus dem Gebüsch springen. Oft genug passiert es, dass die Schurken selbst dann nicht das Feuer eröffnen, sondern weiter so tun, als ginge sie das Ganze nichts an. Wehren sich die Terroristen dann doch einmal, zielen sie äußerst präzise, was ruckzuck im virtuellen Spieler-Tod endet. Das frustet, genau wie die dürftigen Missionsbeschreibungen.

Die Synchronisation lässt **Covert Operations** schließlich vollends ins Mittelmaß abdriften. Die Sprecher klingen, als wären sie direkt von der Straße ins Aufnahmestudio gezerrt worden, was durchaus zum Schmunzeln verleitet. Die übrige technische Präsentation ist gutes Mittelmaß.

Insgesamt empfehlen wir, die 20 Euro für einen guten Shooter wie **Vietcong 2** auszugeben. (web)

CITY INTERACTIVE | 10.11.2006 | USK 18 | CA. € 20,- **53**

Bet on Soldier: Black-out Saigon

ZUM SCHIESSEN Das ist ein Feind. Angreifen will er trotzdem nicht.

KAMPFMASCHINE Hier missbrauchen Sie einen Reparaturroboter.

Auch vom inzwischen dritten Ego-Shooter-Abenteuer im **Bet on Soldier**-Universum dürfen Sie nicht zu viel erwarten. Nicht einmal, dass das selbstständig lauffähige Add-on zufriedenstellend funktioniert. In **Black-out Saigon** sind Sie als Elitesoldat Hang Shaiming im asiatischen Raum unterwegs. Die Grafik ist nach wie vor recht durchwachsen. Wie gehabt kaufen Sie sich Ausrüstung und Waffen, heuern Begleiter an, bekommen für erfolgreiche Missionen und Abschüsse Geld und zahlen für an Speicherstationen gesicherte Spielstände. An sich eine zwar lineare und recht stupide, aber nette Ballerei. Doch es gibt zig Ungereimtheiten und Ärgernisse. Beispielsweise wissen Sie manchmal nicht genau, was Sie im Spiel nun überhaupt machen sollen. So bleiben Missionen zwischendurch einfach hängen und es geht nicht weiter – was allerdings auch an einem der regelmäßig nicht funktionierenden Skripts oder an den KI-Kameraden liegen mag.

Zum Glück bekommen Sie **Black-out Saigon** wenigstens zum Budget-Preis. Eine Empfehlung ist der Titel dennoch nicht. (as)

FROGSTER | 07.11.2006 | USK 18 | CA. € 15,- **58**

Die digitale Multimedia-Zentrale

NEU

TEUFEL DECODERSTATION 3

Nur

€ 129,–

- Damit können Sie Ihr vollaktives Teufel Lautsprechersystem zur kompletten Multimedia-Zentrale ausbauen
- Anschlüsse für drei analoge und drei digitale Signalgeräte
- Schluss mit dem Umstöpseln, einfach Knopf drücken! Jetzt können bis zu 6 Geräte über Ihr Teufel-System wiedergegeben werden – ob PC, Mac, Notebook, DVD-Rekorder, TV, Spielekonsole, MP3-Player, iPod u.v.m.
- Integrierter Dolby Digital/dts-Decoder
- Inklusive Infrarot-Fernbedienung zur bequemen Steuerung aller Funktionen

Teufel
Die Kompetenz für Heimkino

www.teufel.de

Desperate Housewives

TRATSCHRUNDE Beim Pokern wird der neueste Klatsch verbreitet.

Die Wisteria Lande – eine schmucke amerikanische Wohnsiedlung, fernab der städtischen Hektik. Hier residiert die gut betuchte Gesellschaft. Doch wie in der Fernsehserie trügt die Idylle. Jeder der Bewohner hat sein schmutziges Geheimnis. Sie sind gerade mit Ehemann und Sprössling zugezogen und bekommen nach und nach immer mehr Einblicke hinter die Kulissen, lüften aber auch Ihr eigenes Geheimnis. Das Spiel erinnert an **Die Sims 2**, kann aber damit nicht ganz mithalten. Ihre Spielfigur hat vier Grundbedürfnisse, auf die Sie Acht geben sollen. Sie bauen Beziehungen zu anderen Personen auf und beeinflussen bei Dialogen per Smilies den Gesprächsverlauf. Neben drei Minispielen bekommen Sie diverse Aufgaben, in denen Sie es mit den aus der Serie bekannten Protagonisten zu tun haben. Immerhin ist die Handlung insofern interessant, als dass Sie sowohl Konflikte schlichten und sich beliebt machen als auch andere Bewohner in die Pfanne hauen. Allerdings plätschert das Geschehen zu sehr vor sich hin, um spielerisch auf Dauer zu motivieren. (as)

BUENA VISTA GAMES | 03.11.2006 | USK OHNE | CA. € 25,- **73**

Marvel: Ultimate Alliance

GROSSE AUSWAHL Hier stellen Sie Ihr schlagkräftiges Team zusammen.

GIGANTISCH Mit vereinten Kräften besiegen Sie auch solche Gegner.

Die Welt steht am Abgrund. Dr. Doom hat alle Superschurken, von Winter Soldier bis Radioactive Man, um sich versammelt. Sein Plan: Er will unvorstellbare Macht erlangen, die das gesamte Universum zerstören könnte. Sämtliche bekannte Superhelden der Marvel-Welt rotten sich daraufhin zusammen, treffen Sie dabei auf ein paar Superfieslinge, die Sie jedoch auch nicht mehr fordern als Standardgegner. Mit steigender Zahl besiegter Raufbolde wächst die Erfahrung Ihrer Helden, ähnlich einem Rollenspiel. Durch stimmungsvolle Zwischensequenzen vorangetrieben, hangeln Sie sich so durch das auf Dauer eintönige Spiel. Zeitweilig lockern Minispiele, in denen Sie zum Beispiel Bomben anhand von bestimmten Tastenkombinationen entschärfen müssen, den Heldenalltag ein wenig auf.

Der Mehrspieler-Modus mit kooperativen Part rundet das nur in Englisch erhältliche Spiel für Marvel-Fans ab. (web)

ACTIVISION | 08.11.2006 | USK 12 | CA. € 50,- **74**

World War 1: Grabenkrieg in Europa

ALTE BEKANNTE Blitzkrieg-Veteranen erkennen sofort den typischen Look.

Diese Operation ist zum Scheitern verurteilt." Mit diesen Worten kommentieren die digitalen Männlein Ihr Tun, wenn Sie sich durch die drei Kampagnen des Spiels schlagen. Was Nival Interactive hier abliefert, ist wahrlich nur beinharten **Blitzkrieg**-Fans zu empfehlen. Wohlgemerkt, wir meinen damit nicht das optisch verbesserte **Blitzkrieg 2**, sondern den ersten Teil. Denn auf diesem technischen Niveau (mit nur leichten Verbesserungen) bewegt sich das Spiel. Die Missionen sind taktisch sehr anspruchsvoll ausgefallen, allerdings sorgt der akustische Hintergrund für Langeweile. Die öden Dudelstücke des Soundtracks erinnern eher an Kaufhausmusik denn an dramatische Untermalung. Auch Soundeffekte und Sprachausgabe sind recht dürftig ausgefallen. Das alles dürfte Hardcore-Strategen nicht abschrecken. Unhaltbar sind jedoch die gravierenden Mängel der KI und Wegfindung. Einheiten bleiben hängen oder laufen kuriose Pfade – das demotiviert. Unverständlich ist, dass Kavalleristen mit Gewehren einfach durch dicke Festungsmauern schießen, was wiederum unfreiwillig komisch wirkt. (sw)

TGC | 08.12.2006 | USK 12 | CA. € 30,- **51**

The Ship

JAGDGLÜCK Dieses Opfer ist Geschichte – so kommt Geld in die Kasse.

ERWISCHT Unvorsichtige werden von den Sicherheitsleuten geschnappt.

Sind Sie ein wenig paranoid und fürchten, hinter jeder Ecke könnte Gefahr lauern? In **The Ship** sollten Sie sich genau diesen Habitus aneignen, denn hier geht es ums nackte Überleben. Ziel des Multiplayer-Spiels ist es, auf einem Kreuzfahrtschiff einen bestimmten Mitspieler-Charakter zu töten, während ein anderer Spieler Sie als Zielperson auf der Liste stehen hat. Um Ihr Vorhaben zu erfüllen, machen Sie sich auf und durchsuchen das Schiff nach Ihrem Opfer, halten Ausschau nach Ihrem Killer und besorgen sich Waffen. Diese reichen von scheinbar harmlosen Stricknadeln bis hin zur Tommy Gun oder einem zu heißen Saunagang. Das Problem ist, sich nicht von Zeugen oder Sicherheitspersonal erwischen zu lassen. Haben Sie Ihren Auftrag erfüllt, gibt es eine Geldprämie, mit der Sie neue Verkleidungen kaufen oder Ihre Bedürfnisse stillen. Diese umfassen Hunger, Durst, Müdigkeit oder Körperhygiene. Außerdem leidet Ihr Protagonist nach zu vielen Morden an Depressionen.

The Ship ist ein Mordsspaß, an dem momentan jedoch noch zu wenig Spieler teilnehmen – und Bots sind leider nur ein unzureichender Ersatz. (web)

OUTERLIGHT | 15.11.2006 | USK 16 | CA. € 30,- **80**

17 Jahre OKAYSOFT
SPIELE-VERSAND M.T.V.

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- Sofortversand -15:45
- cut / uncut - Info

OkaySoft *mail*
- Auftragsbestätigung
- Versandbestätigung
- Termin-Infos
- Track & Trace

OkaySoft *online*
- 18er Bereich
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- mehr als 4300 Titel mit Cover & Info

TOP Titel:

Dark Messiah of Might & M.	DA	44.90
Dark Messiah of Might & M.	EV	39.90
F.E.A.R. Extraction Point	EV	27.50
Neverwinter Nights 2	EV	39.90
Neverwinter Nights 2	DV	45.90
WoW Burning Crusade Coll.	DV	i.V.
Medieval 2	DV	44.90
Neverwinter Nights 2 Evil	DV	55.50
Dark Messiah of Might & M.	US	48.90
Fussball Manager 07	DV	46.50
Warh. DoW Dark Crusade	EV	29.90
Need for Speed Carbon Coll.	DV	53.50
Splinter Cell 4 Double Agent	EV	38.90
F.E.A.R. Extraction Point	US	36.90
Anno 1701	DV	43.50
Warh. DoW Anthology	EV	42.90
Need for Speed Carbon Coll.	US	46.50
Warh. DoW Dark Crusade	DV	27.50
Battlefield 2142	DV	46.50
Neverw. Nights 2 Preorder	DV	2.50
Dark Messiah of Might & M.	DV	44.90
Splinter Cell 4 Double Agent	DV	44.90
Star Wars EaW Forces of C.	DV	26.90
Gothic 3	DV	43.50
Medieval 2	EV	39.90
Medieval 2 Collectors Ed.	EV	52.50
Scarface	EV	44.50
Armed Assault	DV	42.90
WoW Burning Crusade Coll.	EV	i.V.
Everquest 2 Echeos of Fayd.	DV	34.90
Star Wars EaW Forces of C.	EV	29.90
Ankh - Herz des Osiris	DV	28.90
Elder Scrolls 4 Knights o.t.N.	DV	23.90
Guild Wars Nightfall	DV	41.50
Wolfschanze 1944	DV	10.50
Need for Speed - Carbon	DV	46.50
Pro Evolution Soccer 6	DV	35.90
Warh. Mark of Chaos Coll.	EV	56.90
F.E.A.R. Extraction Point	DV	26.90

Preise in Euro, zzgl. Versandkosten

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk

Registrierte Kunden erhalten Zugang auf ALLE (!!!) Games im 18 er Bereich

OKAYSOFT
D-92557 Weiding Am Graben 2
info@okaysoft.de Tel. 09674-1279
OKAYSOFT.de

WWW.OKAYSOFT.de

PARTNERTAUSCH Zuweilen steuert man auch den treuen Dr. Watson.

WAHN Trotz guter Atmosphäre nervt das Irrenhaus mit Schleichpassagen.

Die Spur der Erwachten

Die Macher von **Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings** transportieren den Kult-Detektiv endlich in die dritte Dimension: In **Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten** blicken Sie erstmals durch die Augen des mürrischen Briten und bewegen sich per WASD-Steuerung wie in einem Ego-Shooter. Es wird aber weder gestochen noch geschossen, der Name Holmes steht auch diesmal für ein stilecht präsentiertes Adventure im London des späten 19. Jahrhunderts. Die Handlung bietet neben dem obligatorischen Kriminalfall auch düstere Fantasy-Züge im Stil von H.P. Lovecraft und kommt dank guter Synchronsprecher und großzügig bemessener Zwischensequenzen zügig in Fahrt. Dafür hinterlässt die Steuerung gemischte Gefühle: Einerseits funktioniert die Bewegung aus der Ego-Sicht intuitiv und eine Schnellreisefunktion per Karte wurde auch implementiert, andererseits fällt das Finden von Hotspots manchmal schwer. Zwar poppt bereits aus einiger Entfernung ein Interaktionssymbol auf, doch wird dieses leicht übersehen – ein akustischer Hinweis wäre wünschenswert. Grafisch ist Holmes leider nicht in bester Form: Charaktere und einige Texturen sind nett gestaltet, aber die kantigen, menschenleeren Levelbauten werden der sonst dichten Atmosphäre nicht gerecht. Zudem krankte unsere Testversion an leichten Soundbugs. (fs)

FROGSTER | 23.11.2006 | USK 12 | CA. € 40,- **67**

Das letzte Ritual

FINSTER Der unruhige Augenaufschlag des Mädchens ist die Lösung.

Das letzte Ritual setzt auf das gleiche verblüffende Konzept wie sein Vorgänger **In Memorian**. Als Agent auf Mörderjagd gilt es, Indizien und Hinweise zu sammeln, mit denen man neue Aufgaben freischaltet. Anders als in klassischen Adventures gibt es weder eine sichtbare Spielfigur noch Inventar. Stattdessen schauen Sie düstere, gut gemachte Videoclips und studieren bei beklemmender Soundkulisse kunstvolle Artworks. Wirklich einzigartig wird das Spiel jedoch durch die Online-Recherche, weshalb auch zwingend eine Internetverbindung notwendig ist. So erhalten Sie regelmäßig E-Mails mit Hinweisen und durchforsten mehr als 500 eigens für das Spiel erstelle Internetseiten nach Lösungen für die – und hier gehen die Spielspaßpunkte verloren – bockschweren Rätsel. Wer gerne an anspruchsvollen Aufgaben tüftelt und mit Frust umzugehen vermag, bekommt mit **Das letzte Ritual: In Memorian 2** ein interessantes Nischenprodukt. (fs)

FROGSTER | 30.10.2006 | USK 16 | CA. € 35,- **70**

Battles in Normandy

SPIELBRETT Spielerisch und optisch erinnert der Titel an ein Brettspiel.

Die Befreiung der Normandie war schon oftmals Inhalt von Spielen. Auch **Battles in Normandy: Die Entscheidung** (so der komplette Titel) befasst sich mit dieser Thematik, wird aber nur strategisch sattelfeste Spieler vor den Monitor locken. Denn dieses rundenbasierte Spiel ist ein äußerst komplexer Taktikbrocken, dessen Missionen durchaus längere Zeit in Anspruch nehmen. Grafisch geht der Kampf um den Norden Frankreichs nicht mit der Zeit, auch die Steuerung gestaltet sich zu umständlich. Dafür bekommen Sie jedoch eine fordernde künstliche Intelligenz, die in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen gegen Sie und den kompletten Normandie-Feldzug antritt. Zudem haben Sie die Möglichkeit, gegen einen Freund an einem PC in die Rollen der Alliierten oder der Achsenmächte zu schlüpfen.

Insgesamt erinnert der Ablauf vornehmlich an ein Brettspiel und wird Gelegenheitsspieler schnell langweilen oder überfordern. (web)

INCAGOLD | 30.10.2006 | USK 12 | CA. € 15,- **47**

Jagdfieber

ZU LEICHT Minispiele, wie hier das Verstecken, sind nicht sehr fordernd.

Passend zum Kinostart des gleichnamigen Films am 9. November bringt Ubisoft **Jagdfieber** in den Handel. Immer auf der Hut vor Jägern, müssen Sie grob den Film um Bär Boog und Hirsch Elliot nachspielen und in die Stadt zurückkehren, nachdem diese in der Wildnis ausgesetzt wurden. Die verschiedenen Minispiele, wie Stinktiere einsammeln oder Eichhörnchen bombardieren, sind simpel und verlangen dem Spieler nicht viel Können ab. Außerdem ähneln sie sich oftmals sehr. Die liebevolle Grafik und die putzige Synchronisation überzeugen, die Steuerung ist zu unpräzise. Auf jeden Fall aber ein großer Spaß für jüngere Spieler. (web)

UBISOFT | 02.11.2006 | USK 6 | CA. € 50,- **73**

Handball Manager 2007

MITTENDRIN In dieser an Ansicht bekommen Sie alle Spiele zu sehen.

Der deutsche Handball gewinnt in der Öffentlichkeit mehr und mehr an Interesse. Das wollen sich natürlich auch die Spielefirmen nicht entgehen lassen und so bringt der neu gegründete Publisher Edel Interactive den **Handball Manager 2007** auf Ihre Rechner. Dieser wartet mit den Lizenzen der 1. und 2. Handball Bundesliga auf und wirbt sogar mit Bundestrainer Heiner Brand. Sie sollen also als Manager eines vorgefertigten oder selbst erstellten Vereins an die Spitze der Liga gelangen. Das ist allerdings nur machbar, solange Sie die Fahrstuhlmusik ertragen und Ihnen vor Langeweile nicht die Füße einschlafen. Spannung scheint ein Fremdwort zu sein. Unser Fazit: Selbst für Handball-Fans öde. (st)

EDEL | 23.11.2006 |
USK OHNE | CA. € 30,-

39

Ports of Call

ÜBERSICHTLICH In diesem Bildschirm kontrollieren Sie Ihre Schiffe.

Mit **Ports of Call Classic Edition** kehrt eine legendäre Schifffahrts- und Handelssimulation aus Amiga-Zeiten auf den PC zurück. Nostalgiker wird es freuen zu hören, dass das Paket neben der überarbeiteten Fassung auch die Urversion des Titels enthält. Außerdem dürfen Sie per extra 3D-Simulator das Manövrieren von Schiffen üben, was im Spiel noch immer in schlichter 2D-Optik daherkommt. Dort hat sich im Vergleich zu 1987 technisch nicht viel getan. Dennoch werden Kenner des Titels direkt wieder vor den Bildschirm gebannt, koordinieren ihre Schiffe oder steuern diese im Hafen selbst. Retro-Fans und Freunde schnörkelloser Wirtschaftssimulationen greifen bedenkenlos zu. (web)

ASTRAGON | 27.10.2006 |
USK OHNE | CA. € 10,-

61

Airstrike 3D Ultra

INFERNO Diese Explosionsreigen ziehen sich durch das gesamte Spiel.

Mit **Airstrike 3D Ultra** bekommen Sie Action satt in einem Topscroller der alten Schule. Als Pilot eines Helikopters schießen Sie sich durch 20 Levels, sammeln dort immer neue Waffen und Upgrades auf, stets auf der Jagd nach einem besseren Highscore. Im Mehrspielermodus kämpfen Sie zusammen mit einem Freund gegen die Übermacht an Gegnern oder treten direkt gegen ihn an. Außer einem guten Training für den rechten Zeigefinger fordert das Spiel nicht allzu viel. Die Grafik mit ihren recht ordentlichen Effekten und die dauerhafte Action auf dem Bildschrim machen den Titel dennoch für Gelegenheitszocker und Besitzer leistungsschwacher Rechner interessant. (web)

BEAT GAMES | 13.11.2006 |
USK 12 | CA. € 10,-

68

German Street Racing

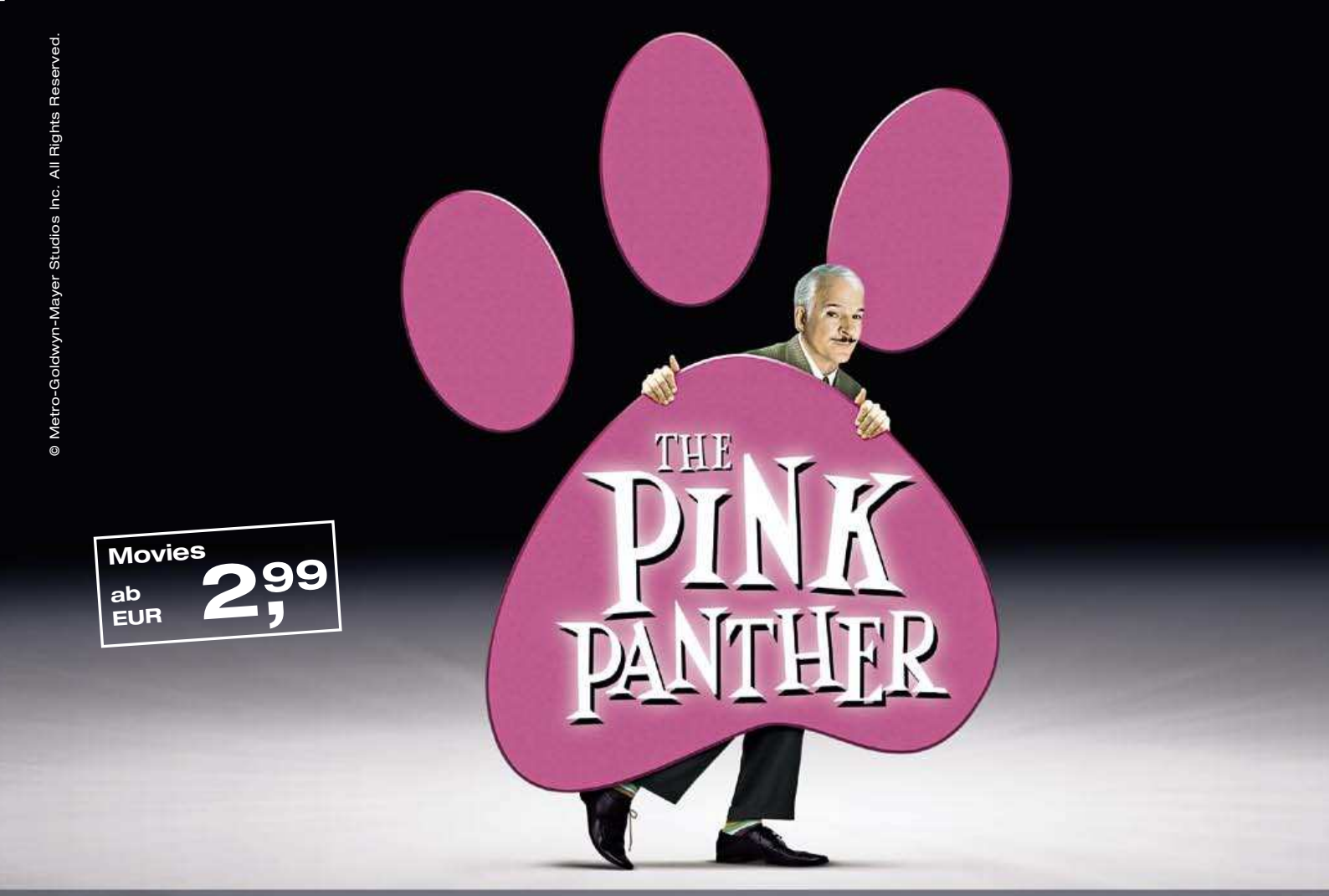
MÜNCHEN Die bayrische Hauptstadt. So hässlich ist sie in der Realität nicht.

In Zeiten der **Need for Speed**-Reihe, **GTR 2** oder ähnlich hochkarätigen Rennspielen knüpfen Fans des Genres große Erwartungen an neue Titel. Sei es eine gelungene Grafik oder ansprechendes Fahrverhalten. Diesen Annahmen wird **German Street Racing** aber nicht gerecht. Die grausige Grafik im Stil der **Autobahnraser**-Teile oder das Fahrverhalten eines Flummiballs sind beschämend. Falls Sie wirklich in Erwägung ziehen, sich **GSR** zuzulegen, erwartet Sie eine Karriere, Drift- und Drag-Rennen sowie die freie Fahrt durch ein paar Innenstädte Deutschlands. Diese sind jedoch ebenso hässlich modelliert wie die nicht lizenzierten Fahrzeuge. Trotz 20-Euro-Budgetpreis raten wir daher: Finger weg! (st)

BHV | 30.11.2006 |
USK 6 | CA. € 20,-

21

© Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved.



Movies ab EUR 2,99

Folgen Sie seiner Spur, wann immer Sie wollen.

maxdome, das neue Video-on-Demand-Portal, bringt das Kino nach Hause. Ab 8. Dezember 2006: „The Pink Panther“ für 24 Stunden nur EUR 3,99. Großartige Unterhaltung einfach auf Abruf, wann immer Sie wollen. Spielfime, Serien und Comedy per DSL auf den PC oder Fernseher. Jetzt unverbindlich registrieren und viele Gratisfilme sichern! Mehr unter www.maxdome.de

maxdome
Alles zu meiner Zeit

www.maxdome.de

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Stefan Weiß

Company of Heroes
Kein anderes Spiel setzt den D-Day so spannend in Szene. Die Mischung aus aufregender Story, fordernden Missionen und cleverer KI macht **Company of Heroes** zum Pflichtkauf für Strategen.
Ausgabe: 11/06 | THQ | Ca. € 45,- 90

Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- 89

Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der **Risiko**-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 45,- 89

Paraworld
Die Entwickler des Spieleentwicklungskombinats versetzen Sie in eine von Dinosauriern belebte Parallelwelt. Obwohl Dinos eine große Rolle spielen, ist **Paraworld** mit Sicherheit kein Kinderspiel.
Ausgabe: 10/06 | SEK | Ca. € 50,- 88

Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 35,- 85

STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Christian Burtchen

Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 45,- 88

Anno 1701
Auch im dritten **Anno** wuselt und siedelt es wieder, dass allein das Zuschauen eine Freude ist. Aber: Trotz witziger Computergegner hapert es etwas an der Langzeitmotivation, eine Kampagne gibt es nicht.
Ausgabe: 12/06 | Sunflowers | Ca. € 45,- 86

The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 25,- 84

Die Siedler 2: Die nächste Generation
In aller Ruhe ein kleines Reich hochziehen und sich dabei ein effektives Straßennetz ausdenken – die Neuauflage des beliebten **Siedler** 2 macht genauso viel Spaß wie die Urversion vor zehn Jahren.
Ausgabe: 10/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- 80

Caesar 4
Der vierte Teil der antiken Aufbauserie glänzt mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexem Wirtschaftssystem. Lediglich das altbackene Interface und die Militärsteuerung stören.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 40,- 79

STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Dirk Gooding

Medieval 2
Weniger Strategie als **Civilization 4**, dafür die schönsten Echtzeit-Schlachten aller Zeiten. **Medieval 2** mixt perfekt Strategie mit Taktik mit minimalen Schwächen bei KI und Langzeitmotivation.
Ausgabe: 12/06 | Sega | Ca. € 50,- 88

Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 30,- 88

Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 15,- 83

Heroes of Might and Magic 5
So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- 81

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 15,- 80

STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN
vorgestellt von Christian Burtchen

Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Besser und günstiger als sein Nachfolger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- 88

Fußball Manager 07
Nochmals verbesserte Menüführung bringt weitere Übersicht. Viele Bugs und logische Fehler trüben aber den Spielspaß. Für weniger Geld bekommen Sie den besseren Vorgänger!
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- 86

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 10,- 86

Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich, die Grafik nicht mehr top.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 20,- 83

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig! Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 20,- 80

STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Stefan Weiß

Rush for Berlin
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- 87

Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 15,- 82

NEUZUGANG

Warhammer: Mark of Chaos
Hübsche Taktik-Schlachten, zwei Kampagnen mit interessanten Fraktionen und Duelle mit gegnerischen Helden machen aus **Mark of Chaos** ein Fest für alle **Warhammer**-Fans.
Ausgabe: 01/07 | Koch Media | Ca. € 45,- 81

Joint Task Force
In 20 packenden Missionen retten Sie die Welt vor internationalem Terror. **Codename: Panzers**-Spieler fühlen sich heimisch, denn Steuerung und Bedienung erinnern an die Vorbilder.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi | Ca. € 45,- 80

Faces of War
Der Nachfolger von **Soldiers** ist ein Fest für Taktiker. Stellen Sie sich aber auf eine recht umständliche Steuerung und Menüführung ein. Dafür sind die Missionen wirklich gelungen.
Ausgabe: 11/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- 78

ACTION
EGO-SHOOTER
vorgestellt von Oliver Haake

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 20,- 91

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 15,- 89

Prey
Neuzeitindianer Tommy wird mitsamt Freundin und Großvater von Aliens entführt, worauf die Rothaut äußert ungehalten reagiert. Innovativer Ego-Shooter mit ungewöhnlich hoher Bewegungsfreiheit.
Ausgabe: 09/06 | 2K Games | Ca. € 40,- 87

Half-Life 2: Episode 1
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- 87

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,- 86

ACTION
TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Robert Horn

Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- 85

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 10,- 85

Ghost Recon: Advanced Warfighter
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- 84

Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik, gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 30,- 84

SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, eine Story gibt es nicht.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | Ca. € 20,- 83

ACTION
MULTIPLAYER-SHOOTER
vorgestellt von Oliver Haake

Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 39,- 91

Battlefield 2142
Der vierte Teil der **Battlefield**-Serie trumpft mit dem brandneuen Titanen-Modus auf, der taktisch anspruchsvolle Team-Scharmützel garantiert. Nur fürs Balancing gibt es Abstriche.
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 55,- 87

Counter-Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source**-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- 86

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 10,- 86

Red Orchestra
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 25,- 83

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 25,- 91

Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 28,- 89

Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 47,- 86

Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- 85

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 10,- 85

Darkstar One
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- 84

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 10,- 82

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- 81

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 4,- 80

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- 80

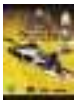
ACTION
SIMULATIONEN
vorgestellt von Sebastian Thöing

Flight Simulator X
Endlich wurde aus der einstigen Hardcore-Simulation ein richtiges Spiel. In über 30 Missionen stellen Sie Ihr fliegerisches Geschick unter Beweis. Tiere, Autos und Schiffe sorgen für eine lebendige Welt.
Ausgabe: 12/06 | Microsoft | Ca. € 60,- 86

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- 80

Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- 79

Silent Hunter 3
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- 76



Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- 74

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

Geheimakte Tunguska
Markenware aus Deutschland: **Geheimakte Tunguska** macht alles richtig, von der Grafik über die Story bis hin zu den Rätseln und der Steuerung. Und das Beste: Der Umfang ist riesig. Ein verdienter erster Platz!
Ausgabe: 10/06 | Deep Silver | Ca. € 35,- 85

NEUZUGANG

Ankh: Herz des Osiris
Die sympathische Fortsetzung des Ägypten-Adventures setzt auf die gleichen Qualitäten wie der erste Teil, einige Rätsel sind sogar besser. Besonders schön: der Kopierschutz mit klassischer Code-Scheibe.
Ausgabe: 01/07 | Bhv | Ca. € 30,- 84

Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** holt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme das schwächelnde Genre aus seinem Tief heraus. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 25,- 84

Sam & Max: Culture Shock
Die erste von sechs günstigen Episoden bietet zwar nur zwei Stunden Spielzeit, begeistert aber durch großartige Inszenierung und pechschwarzen Humor. Leider fehlt es den Rätseln an Biss: Sie sind zu leicht.
Ausgabe: 12/06 | Telltale Games | Ca. € 7,- 82

Dreamfall: The Longest Journey
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 40,- 82

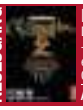
ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Felix Schütz

The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 40,- 89

Gothic 3
Dank fantastischer Optik und genial-lebendiger Spielwelt ist **Gothic 3** der bislang beste Teil der beliebten Reihe. Üble Bugs trüben jedoch den Spaß, sodass es nur für Platz 2 langt.
Ausgabe: 11/06 | Jowood | Ca. e 45,- 88

Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 25,- 86

NEUZUGANG



Neverwinter Nights 2
Das Abenteuer an der Schwertküste geht weiter – und das richtig furios. Glaubhafte Charaktere und eine spannende Story prägen das Rollenspiel von Obsidian. Vereinzelte Bugs treten aber noch auf.
Ausgabe: 01/07 | Atari | Ca. € 45,- 85

Knights of the Old Republic
Das **Star Wars**-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Neben-Quests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 25,- 84

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß

Titan Quest
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker **Diablo 2** heranreicht – jedenfalls im Einzelspieler-Modus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 45,- 85

Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 25,- 84

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- 83

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 15,- 81

Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 25,- 80

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Juri Anger und Patrick Neef

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 25,- 91

Guild Wars Factions
Factions ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Vor allem für Gilden erste Wahl!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. €40,- 86

NEUZUGANG

Guild Wars Nightfall
Das dritte Kapitel der gebührenfreien MMO-Reihe begeistert mit einem wunderschönen neuen Kontinent und dem klugen Heldensystem. Dank langer, fairer Kampagne auch für Einsteiger gut geeignet.
Ausgabe: 01/07 | Flashpoint | Ca. € 45,- 84

Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- 84

Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- 81

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Sebastian Thöing

Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 41,- 87

Tiger Woods PGA Tour 07
Seit der **06**er-Version scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Der neue Team-Tourmodus übt nicht ganz die Faszination der letztjährigen Rivalenhatz aus. Nach wie vor top: Grafik und Realismus.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- 86

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt aber, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Ca. € 15,- 83

NEUZUGANG

RTL Skispringen 2007
Dank fesselndem Karrieremodus und freispielbarem Equipment motiviert das Spiel auch über Stunden. Offizielle Weltcup-Schanzen und die leicht zu erlernende Maus-Steuerung zeichnen das Spiel aus.
Ausgabe: 01/07 | RTL Enterprises | Ca. € 30,- 82

Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | Ca. € 10,- 81

SPORT
FUSSBALL-SIMULATIONEN
vorgestellt von Sebastian Thöing

Pro Evolution Soccer 6
Der neue Platzhirsch im Fußballgenre: **Pro Evolution Soccer 6** punktet durch ein realistischeres und flüssigeres Spielgefühl als die Vorgänger. Kritikwürdig ist dafür die magere Lizenz ohne Bundesligavereine.
Ausgabe: 12/06 | Konami | Ca. € 35,- 90

Pro Evolution Soccer 5
Nur einen Tick „schlechter" als Teil 6 der Serie. Die authentischen Animationen, realistischen Schirs und Spielzüge sowie die herausragende KI machen **Pro Evolution Soccer 5** zu einer klasse Simulation.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 25,- 89

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 15,- 88

FIFA 06
FIFA 06 besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten vierten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- 84

FIFA 07
EA Sports feilte weiter an der Ballphysik, vernachlässigte aber die Defensivleistung der Mannschaften. Torwart und Abwehr stellen für geübte Spieler keine nennenswerte Hürde dar.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- 81

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von Sebastian Thöing

NBA Live 07
Noch immer die beste Basketball-Simulation. Die aktuelle Ausgabe macht zwar kaum etwas besser als der Vorgänger, glänzt aber wie gewohnt mit toller Atmosphäre und packenden Spielen.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- 90

NHL 07
Mit dem Pass-System durch den Skillstick verbessert der Entwickler die intuitive Steuerung. **NHL 07** erzeugt eine ungemein authentische Stadionatmosphäre und überzeugt auf ganzer Linie.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- 89

NBA Live 06
Wer diese Ausgabe besitzt, muss nicht zwangsweise auch die neue Ausgabe haben. Noch immer macht **NBA Live 06** einen mehr als ordentlichen Eindruck und kann durchaus mit dem aktuellen Teil mithalten.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- 89

Madden NFL 07
Deutsche Fans freuen sich über die Integration der NFL-Europe, der Hall-of-Fame-Modus kommt auch gut. Einsteiger begeistert die leichte Zugänglichkeit. **NFL 07** macht einfach Spaß!
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- 88

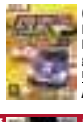
NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- 85

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Sebastian Weber

DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 45,- 89

GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 45,- 89

Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karrieremodus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 3 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | Ca. € 20,- 88



GTR 2
Der Nachfolger der ultrarealistischen Rennsimulation besticht durch die astreine Fahrphysik und eine glaubwürdig agierende Gegner-KI. Es fehlt aber ein motivierender Karrieremodus.
Ausgabe: 10/06 | 10tacle | Ca. € 50,- 87

NEUZUGANG

Race: The WTCC Game
Kurz nach **GTR 2** trumpfen die schwedischen Entwickler Simbin erneut auf. Durch weniger stark motorisierte, frontangetriebene Wagen auch für Einsteiger interessant. Eine motivierende Karriere fehlt.
Ausgabe: 01/07 | Eidos | Ca. € 45,- 86

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Sebastian Weber

Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung! Vor allem jetzt als Budget-Version zum Hammerpreis!
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 25,- 89

Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- 88

Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 10,- 86

Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 10,- 84

Flatout 2
Das verbesserte Fahrgefühl und die neuen Strecken machen einen Heidenspaß. Ein mehr als würdiger Nachfolger, der mit noch mehr Crash-Orgien auftrumpft. Es fehlt nur etwas an Abwechslung.
Ausgabe: 09/06 | Eidos | Ca. € 45,- 83

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung
+ DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Windows® XP Home Edition inklusive Installation

Entscheiden Sie sich für Windows® XP und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista

*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.

nur 59.99 €

Wir danken unseren Kunden für Ihre Treue
und wünschen ein frohes Weihnachtsfest
& einen guten Rutsch ins neue Jahr!

Intel® Celeron® D 2.53 Ghz

- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 325 (2.53 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB Corsair DDR2-RAM PC533
- [redacted] MSI® PM8PM-L
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

~~199.-~~ € oder Finanzkauf ab 3€/mtl.*

Art-Nr. 3923

super leises Netzteil
saubere Verkabelung
sehr hohe Stabilität durch 0,8mm Materialdicke
Alle Laufwerke hinter Klapptüren verdeckt
exzellenter EMI-Schutz
Front Audio Front USB

GRATIS!

Zusätzlich erhalten Sie beim Kauf eines PC-Systems noch KOSTENLOS folgendes Ashampoo-Softwarepaket XXL:

MARKENSOFTWARE IM GESAMTWERT VON ~~345.89~~ €

Detailbeschreibungen finden Sie im Online-Shop

AMD Sempron™ 3000+ 64Bit

- Prozessor: AMD Sempron™ 3000+ 64 Bit (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9VGM
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Aufrüstung auf 256MB NVIDIA® 7300GS + 69.99€
- Laufwerk: 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

269.- € oder Finanzkauf ab 5€/mtl.*

Art-Nr. 3896

Intel® Celeron® D 3.2 Ghz

- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 351 (3.2Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® PM8PM-L
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

299.- € oder Finanzkauf ab 5€/mtl.*

Art-Nr. 3809

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

l@hoo.de

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Intel® Core™2 Duo E6300

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6300 Dual-Core (2x1.86Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7600GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.*

Art-Nr. 3891

Entscheiden Sie sich für Windows® XP und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista™*

*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.

Windows Vista

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 59.- €

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.- €

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.- €

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.40Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, 1xPCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.*

Art-Nr. 3934

AMD Sempron™ 3200+ 64Bit

- Prozessor: AMD Sempron™ 3200+ 64 Bit (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9NGM
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100

Aufrüstung auf 256MB ATI® X1600Pro + 109.99€

- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

339.- € oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*

Art-Nr. 3816

Intel® Pentium® D 820

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 820 Dual-Core (2x2.8Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667

Aufrüstung auf 1024MB + 69.99€

- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*

Art-Nr. 3922

Intel® Core™2 Duo E6400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6400 Dual-Core (2x2.13Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*

Art-Nr. 3935

AMD Athlon™ 64 5200+ X2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 5200+ X2 (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9NGM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.*

Art-Nr. 3936

AMD Athlon™ 64 3800+

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 3800+ 64bit (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9NGM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.*

Art-Nr. 3819

Intel® Core™2 Duo E6300

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6300 Dual-Core (2x1.86Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*

Art-Nr. 3933

Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.4 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon® X1950Pro
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, 1xPCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Front USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.*

Art-Nr. 3913

Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.4 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, 1xPCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.*

Art-Nr. 3937

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

l@hoo.de

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de

... und wo kaufen Sie ?

Windows® XP Home Edition inklusive Installation

Entscheiden Sie sich für Windows® XP und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista*

*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.

nur **59.-** 99 €

„Schnellstes bisher getestetes PC-System“

PC-Welt 10/06

„zu dem Preis kann man den Rechner auch kaum selbst zusammenstellen.“

Hardwareluxx online

„Preis-Leistung: Sehr gut – Bestnoten bei der Systemleistung“

PC Professionell 09/06

07/2006 Hardware Lahoo Notebook 17" Geheim-Tipp

Test & Kauf Schnäppchen TIPP

++ Hochmoderne Produktion ++ 8 Std. Langzeittest ++ Mehr als 180.000 Kunden ++

Das neueste Computerspiel "Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu jedem Intel® Core™2 Duo PC GRATIS

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Intel® Core™2 Quad QX6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor QX6700
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: EVGA® C55 (Nforce 680)
- Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner LS, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 900W Coolermaster Tower Aluminium
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

3699.- € oder Finanzkauf ab 68€/mtl.*

Art-Nr. 3942

Intel® Core™2 Duo

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.40Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 600W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, 1x PCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

1699.- € oder Finanzkauf ab 31€/mtl.*

Art-Nr. 3938

Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.40Ghz)
- Prozessorkühler: Thermaltake Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667

Aufrüstung auf 2048MB + 149.99€

- Mainboard: EVGA® C55 (Nforce 680)
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 600W Thermaltake Aluminium
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

1999.- € oder Finanzkauf ab 37€/mtl.*

Art-Nr. 3939

Intel® Core™2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6700 Dual-Core (2x2.67Ghz)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® 975X Platinum Power Up
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI® Radeon® X1950XTX Crossfire
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.*

Art-Nr. 3940

Intel® Core™2 Quad QX6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor QX6700
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: EVGA® C55 (Nforce 680)
- Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 600W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

2999.- € oder Finanzkauf ab 55€/mtl.*

Art-Nr. 3941

Dynamic Pixels, www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

l@hoo.de

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de

10x gute Gründe für Ihren Kauf bei Lahoo.de

1. Zu jedem PC gibt es ein Softwarepaket im Gesamtwert von 345€ **GRATIS**

2. Das neueste Computerspiel "Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu jedem Intel® Core™2 Duo PC **GRATIS**

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

3. ALLE PC-Systeme schon ab 199€ inklusive dem weltbesten original Corsair™ Arbeitsspeicher

4. Kostenloses* Update auf Windows® Vista™ beim Kauf eines PC-Systems mit Windows® XP

Windows Vista

*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.

5. Windows® XP Home nur bei uns für unschlagbare 59.99€ Aufpreis inklusive Installation (nur beim Kauf eines PCs)

6. Alle unsere PC-Systeme durchlaufen vor der Auslieferung an Sie einen 8 Stunden Langzeittest

7. Verwendung bester Qualitätskomponenten auch schon bei PCs ab 199€ (z.B. Compucase Gehäuse, MSI-Mainboards, Corsair Speicher)

8. Alle PCs werden in speziellen Systemverpackungen inkl. Transportversicherung versendet

9. Mehrfach ausgezeichneter PC-System Testsieger in Preis/Leistung

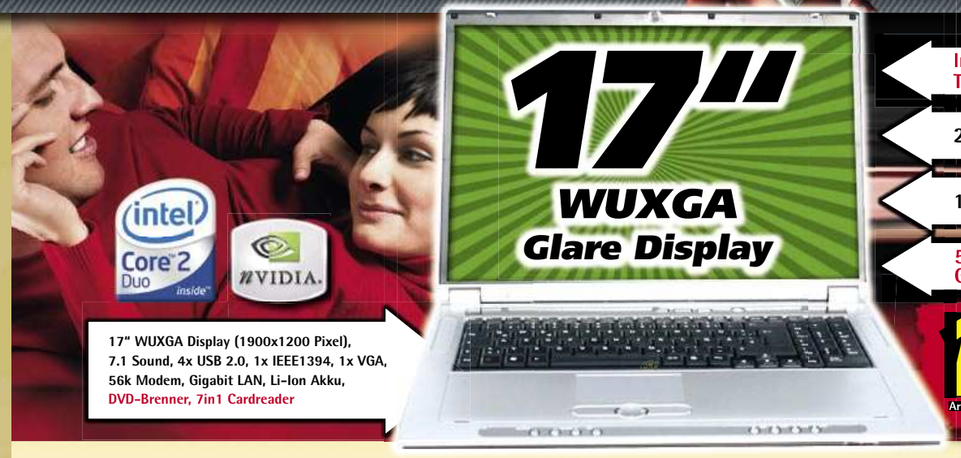
10. Alle High End PCs auch inklusive Wasserkühlung & Übertaktung erhältlich

Windows® XP Home Edition inklusive Installation

Entscheiden Sie sich für Windows® XP und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista

*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.

nur **59.99 €**



- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7400 mit 2x 2.16 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® Geforce 7950GTX

17" WUXGA Display (1900x1200 Pixel), 7.1 Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 1x VGA, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner, 7in1 Cardreader

1899.- € oder Finanzkauf ab 35€/mtl.*

Art-Nr. 3886

- AMD Turion™ 64 MT-34 Prozessor mit 1.8 Ghz
- 512MB DDR2-Speicher
- 80GB Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- inkl. Windows XP Home

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 64MB ATI RS480M Onboard Grafik, AC'97 2.1 Kompatibel, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit, WLAN, 5in1 Cardreader, Li-Ion Akku

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*

Art-Nr. 2785

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T5500 mit 2x 1.66 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 80GB Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 128MB Onboard Grafik

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur **99.-** €

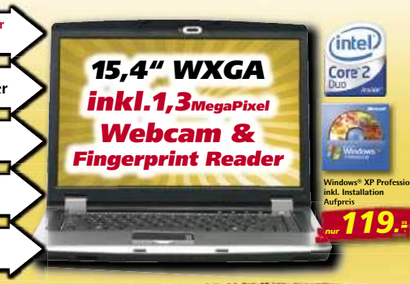
17" WXGA Display, 5.1 Sound, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, WLAN, Li-Ion Akku, 4in1 Cardreader

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.*

Art-Nr. 3943

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7200 mit 2x 2.00 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 7600Go
- DVD-Brenner Laufwerk



Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur **119.-** €

15,4" WXGA Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, WLAN, Li-Ion Akku, 3in1 Cardreader

1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.

Art-Nr. 3924

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7200 mit 2x 2.00 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Radeon™ X1600
- DVD-Brenner Laufwerk

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur **99.-** €

17" WXGA Glare Type Display (1440x900 Pixel), 7.1 Kanal Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 4in1 Cardreader

1299.- € oder Finanzkauf ab 24€/mtl.

Art-Nr. 3897

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

l@hoo.de

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de

XMX

Prozessor:
Intel® Core™2 Duo E6700 @ X6800+ (2x 3.1Ghz)

Arbeitsspeicher:
2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2

Mainboard:
EVGA® C55 (Nforce 680) Overclocking

Grafikkarte:
2x640MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS SLI

Festplatte:
2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Kühlung:
Thermaltake Symphony externe Wasserkühlung

Laufwerk:
16x DVD+-R/RW DL-Brenner / 16x DVD-Rom

Das neueste Computerspiel "Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu jedem Intel® Core™2 Duo PC **GRATIS**

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

2799€

oder schon ab 52€ mtl.*/Finanzierung

Prozessor:
Intel® Core™2 Duo E6600 @ X6800+ (2x 3.0Ghz)

Arbeitsspeicher:
2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2

Mainboard:
ABIT® AW9D MAX

Grafikkarte:
768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX

Festplatte:
2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Kühlung:
Thermaltake Wasserkühlung

Laufwerk:
16x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Das neueste Computerspiel "Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu jedem Intel® Core™2 Duo PC **GRATIS**

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

1999€

oder schon ab 37€ mtl.*/Finanzierung

Prozessor:
Intel® Core™2 Quad QX 6700

Arbeitsspeicher:
4096MB Corsair XMS2 PC800 DDR2

Mainboard:
EVGA® C55 (Nforce 680) Overclocking

Grafikkarte:
2x768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX

Festplatte:
4x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Kühlung:
Thermaltake Wasserkühlung

Laufwerk:
16x DVD+-R/RW DL Brenner/16x DVD-Rom

3999€

oder schon ab 74€ mtl.*/Finanzierung

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

l@hoo.de

... weitere aufrüstbare High-End PC-Systeme finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de/xmx

Singleplayer
Spielzeit: 3-6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

AUF DVD
Mod

FEURIG Auf der Suche nach verschollenen Büchern begegnen Sie immer wieder Mitgliedern des Mephalisten-Kultes. Das endet natürlich meist mit heißen Kämpfen.

Mod des Monats

TES 4: Oblivion

Blood & Mud 3: Trial | Der untote König Ardan gibt keine Ruhe. Machen Sie sich auf, dem Bösewicht in einem finsteren Labyrinth das Handwerk zu legen.

Es gibt Modifikationen zu **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, die bleiben einem so gut im Gedächtnis wie das eigentliche Hauptspiel. Dazu zählt eindeutig die **Blood & Mud**-Serie von Modder Ryan O. Hershey. Zur Erinnerung: In Teil 1 **Bravil Scum** durchstreiften Sie die komplett neu gestaltete Stadt Bravil und begaben sich auf die Suche nach der mächtigen Klinge der Göttin. Schon da erkannte man die Liebe zum Detail, die der Entwickler in sein Projekt steckte, das er übrigens fast im Alleingang auf die Beine gestellt hatte. Noch nie sah eine Stadt im **The Elder Scrolls**-Universum so heruntergekommen und gleichzeitig realistisch aus. In der Fortsetzung **Bloodscripts** setzten Sie Ihre Abenteuer fort und machten schließlich dem Kult der Mephalisten den Garaus. Ein schwieriges, aber spannendes Unterfangen. Doch das Abenteuer ist damit noch nicht zu Ende. Das eigentliche Böse wartet noch auf Sie.

Neue Bedrohung

Zu Beginn von **Blood & Mud 3: Trial** scheint in der Welt Tamriel wieder Frieden zu herrschen. Denkste! Denn exklusiv für PC Games setzte sich Ryan O. Hershey noch einmal an den Editor und entwickelte nicht nur eine neue Story, sondern laut eigener Aussage das größte und schwerste Labyrinth, das es je in **The Elder Scrolls 4: Oblivion** gab. Und damit übertreibt er nicht einmal. Aber bevor Sie sich in die verwinkelten Untiefen stürzen, stehen erst mal genretypisch Gespräche an. Diese wurden sogar professionell vertont. Die Stimmen von Sandra Waris, Sandra Gütting, Lessian Cainesir, Sophie Hermanns, Wolfgang Lennart Prokoph, Björn Maschmeier, Simon Phoenix und Ryan O. Hershey brauchen sich nicht hinter Sprachausgaben so mancher Vollpreistitel zu verstecken. Hervorragende Arbeit! Während Sie also durch Straßen stapfen, lauschen Sie atmosphärischen Dialogen oder dem einen oder anderen Witz.

GESPENSTISCH Der längst verstorbene König Ardan treibt immer noch als Geist sein Unwesen. Ihre Aufgabe ist es, diesem Spuk ein Ende zu setzen.

NICHT TOTZUKRIEGEN Der schon im zweiten Teil von **Blood & Mud** totgeglaubte Mephalisten-Kult macht Ihnen auch in **Trial** das Leben schwer.

KULTIG Sie werden es sicher schon erraten haben, Sie liegen erneut mit den Mephalisten im Clinch.

KAPITALIST Ist Ihre Mission erfolgreich, nennen Sie am Ende eine Rüstung samt Schwert und diese hübsche Burg Ihr Eigen.

DUMM GELAUFEN Einmal im Verlies falsch abgebogen, schon stehen Sie dem gigantischen Minotaurenfürsten gegenüber.

Der untote König

Die Geschichte dreht sich dieses Mal um den inzwischen verblichenen König Ardan. Dessen Geist versetzt die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Um das Grab des Unruhestifters zu finden, begeben Sie sich zunächst auf die Suche nach einigen Büchern. Diese offenbaren Ihnen schließlich Hinweise darauf, wo sich der verstorbene König aufhält. Nun kommen wir zum zuvor erwähnten Labyrinth. Da selbst der Entwickler zugibt, sich manchmal in dem Verlies zu verlaufen, sollten Sie eine Menge Zeit mitbringen, wenn Sie den Weg in die verwirrenden Gänge antreten. Selbstverständlich begegnen Ihnen darin auch zahlreiche Monster, die Ihren Exkurs sehr spannend gestalten. Nicht zu vergessen: die vielen hinterhältigen Fallen. Haben Sie den Bösewicht zu guter Letzt besiegt, freuen Sie sich über eine besondere Rüstung, die exklusiv für PC-Games-Leser entworfen wurde. Wer sich jetzt nach getaner Arbeit auf seinen Lorbeeren ausruhen möchte, kann dies in seinem eigenen Schloss tun. Die Burg erhalten Sie am Ende als Geschenk und statten sie sogar mit Bediensteten aus. Kein Fan von **The Elder Scrolls 4: Oblivion** sollte sich diesen hervorragenden Mod entgehen lassen. (ab)

Info: www.bloodandmud.de.vu

Runterladen lohnt!

Folgende Mods empfehlen wir außerdem diesen Monat. Folgen Sie zum Download den Links unseres neuen Partners **www.moddb.com.**

Half-Life 2: Blockstorm:
http://mods.moddb.com/7707/blockstorm/downloads

Doom 3: Into Cerberon 0.0.2:
http://mods.moddb.com/6094/into-cerberon/downloads

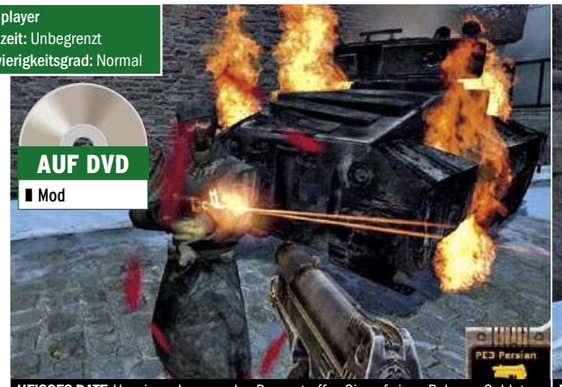
Battlefield 2: Dawn Patrol:
http://mods.moddb.com/8057/dawn-patrol/downloads

AUF WIEDERSEHEN Dieser streitlustige Herr ist kein chinesischer Reisbauer, sondern ein Mitglied des Mephalisten-Kultes.

GUTER DEAL Beim Händler MaSydJun beginnt und endet die Quest. Ihn bekommen Sie auch in den beiden Vorgänger-Episoden das eine oder andere Mal zu Gesicht.

Multiplayer
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

AUF DVD
Mod



HEISSES DATE Vor einem brennenden Panzer treffen Sie auf einen Rahmos-Soldaten.

KI-SCHWÄCHE Diese Regierungstruppen laufen Ihnen ins offene Messer.

Iron Grip: The Oppression

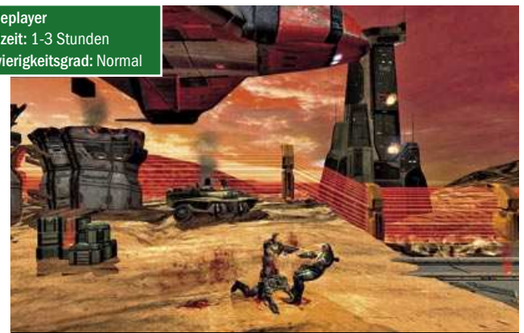
Die Verschmelzung unterschiedlicher Spielegenres ist nicht immer von Erfolg gekrönt. Das Mod Team Isotx hat allerdings in seiner **Half-Life 2**-Modifikation **Iron Grip: The Oppression** gekonnt Ego-Shooter- und Echtzeitstrategie-Elemente vermischt. Zwei Mannschaften treten auf dem Schlachtfeld gegeneinander an. Auf der einen Seite steht das Volk der Rahmos, die derzeitigen Machthaber. Die andere Seite bildet die Resistance, sprich Widerstandskämpfer, die vom Untergrund aus versuchen, die Regierung zu stürzen.

Zu den Waffen!

Wie so oft tragen die beiden Parteien Ihre Streitigkeiten mit Waffengewalt aus. Aufseiten der Rebellen kämpfen bis zu zehn Charaktere, die sich in Sachen Bewaffnung, Aussehen und Fähigkeiten unterscheiden. Die Verteidigung der Rahmos besteht lediglich aus einer Person, dem General. Klingt unfair, ist es aber nicht. Während die Widerständler wie in einem Ego-Shooter direkt vom Spieler übers Schlachtfeld gehetzt werden, lenkt der General das Geschehen aus der Vogelperspektive. Ganz wie in einem Echtzeit-Strategiespiel schafft er Fußtruppen und baut Panzer in seinen Produktionsstätten. Wird die Lage brenzlig, übernimmt der Spieler direkt die Kontrolle über den General und teilt in der Ego-Perspektive ordentlich aus. Ausprobieren! (jk/ab)

Info: www.isotx.com

Singleplayer
Spielzeit: 1-3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal



HOFFNUNGSVOLL Im Level Ashes of Hope bekommen Sie es hauptsächlich mit **Quake 4 (dt.)**-Standardgegnern zu tun. Allerdings fehlt die dritte Dimension.

TROTZDEM ERKANNT Auch wenn die Kameraperspektive untypisch für **Quake 4** (dt.) ist, kann die Modifikation ihre Herkunft nicht verleugnen.

Hardqore

AUF DVD
Mod

Wenn Sie nicht auf einen Nachfolger von id Softwares **Quake 4 (dt.)** warten wollen, installieren Sie die Modifikation **Hardqore**. Die Geschichte ist nach dem Ende des Hauptspiels angesiedelt und erzählt den letzten Kampf zwischen der Menschheit und den außerirdischen Strogg. Allerdings etwas anders, als Sie das vielleicht erwarten.

Die zweite Dimension

Wie in einem klassischen Arcade-Action-Spiel aus den 80er- und 90er-Jahren bewegen Sie Ihren Helden zweidimensional über die Landschaft. Dies bedeutet, dass Sie nur einem bestimmten Weg folgen und nicht nach hinten vom Bildschirm weg oder vorn auf die Kamera zulaufen können. Von links und rechts springen Ihnen Feinde entgegen, die Sie mittels Maus und Tastatur besiegen. Unterwegs gabeln Sie Heilungspakete, Munition und neue Waffen auf, um die gewaltigen Massen an Gegnern zu bekämpfen. Technisch überzeugt **Hardqore** auf alle Fälle. Zwar erinnert das Spielgeschehen an zweidimensionale Action-Titel, dennoch wird alles in 3D dargestellt. Auch die Atmosphäre überzeugt, ständig explodiert etwas, gewaltige Raumschiffe zischen über Sie hinweg, Brücken fallen zusammen ... An die Steuerung müssen Sie sich allerdings erst etwas gewöhnen. Aber die Entwickler arbeiten momentan an alternativen Methoden, Ihren Helden zu bewegen. Vor allem die zukünftige Unterstützung von Gamepads hört sich vielversprechend an. Wir vermissten auch gigantische Endgegner, denen Sie erst in späteren Missionen des Mods begegnen. **Hardqore** ist ein spannendes und kurzweiliges Vergnügen und zeigt **Quake 4 (dt.)** mal auf eine etwas andere Weise. (ab)

Info: http://hardqore.planetquake.gamespy.com

Under Attack

Als die Truppen eines dunklen Lords in Ihr Heimatdorf einfallen, bleibt Ihnen in der Rolle eines Farmers nichts anderes übrig, als zu den Waffen zu greifen. Modder Youssef „MaDMaN" Boufous schickt Sie in dem **Titan Quest**-Mod **Under Attack** auf eine Reise durch zehn große Gebiete, in denen Sie Horden von bösen Soldaten bekämpfen. Zugegeben, die Geschichte mag nicht viel hergeben, aber die gewaltigen Gegnermassen sorgen für ordentlich Spaß. Wagen Sie sich aber erst an diesen Mod heran, wenn Ihr Held bereits die Stufe 30 erreicht hat – sonst erleiden Sie sehr oft das Ableben Ihres Recken, was mitunter zu Frust führt. Besitzen Sie sehr hohe Charakterwerte und eine richtig gute Waffe oder mächtige Zaubersprüche, macht der Mod besonders Laune. In diesem Fall lassen Sie die Feinde dank des fantastischen Physiksystems meterhoch und -weit durch die Gegend fliegen. Bei den Massen von Monstern eine echte Augenweide!

Viel zu tun

Sie kämpfen sich durch vier große und sehr hübsch gestaltete Außenareale sowie sechs gruselige Verliese, um die Hauptaufgabe zu lösen. Immer verfolgt von garstigen Ungeheuern. Sogar über neun Nebenaufträge freuen Sie sich und Sie besuchen die eisige Höhle eines Yetis. Aber halten Sie sich am besten von Fässern fern, denn die können durchaus explodieren. Damit noch nicht genug. Der Entwickler entwarf spezielle Gegenstände, mit denen Sie Ihren Helden im Verlauf des Abenteuers ausrüsten. Es gibt also für Fans des Action-Rollenspiels **Titan Quest** jede Menge zu tun. Vor allem die großartigen Massenschlachten werden Ihnen eine lange Zeit in Erinnerung bleiben, da Sie diese so selbst im Hauptspiel nur selten erlebt haben. (ab)

Info: www.titanquestfr.com

AUF DVD
Mod

Singleplayer & Multiplayer
Spielzeit: 3-5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

KNOCHENJOB Die Skelette greifen meist in Scharen an und erhalten Rückendeckung von hinterhältigen Magiern.

TITAN Während Sie sich durch die Landschaft kämpfen, treffen Sie unter anderem auf gigantische Golems.

HoMM 5: Map-Pack

AUF DVD
Maps

Singleplayer/Multiplayer
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

Die Schlacht geht in die nächste Runde! Passend zum Test des **Heroes of Might and Magic 5**-Add-ons **Hammers of Fate** in dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen ein fantastisches Map-Pack, das uns „Sunwind" von der Elrath-Community zusammengestellt hat. Auf sage und schreibe 26 Karten ziehen Sie in den Rundenkampf – sowohl gegen andere Spieler als auch alleine in Mini-Missionen.

Viele neue Karten

Besonders hervorzuheben sind die Karten „Fury of Elements", „Ashes and Sands" und „Bridges of Kalibah". In „Fury of Elements" beschützen Sie den Berg Toran vor dem Ansturm des finsteren Conflux-Elementalisten. Das ist eine äußerst spannende Mission, die den ersten Aufträgen des Hauptspiels in nichts nachsteht. In „Ashes and Sands" verfolgen Sie die Spur eines mächtigen Magiers und kämpfen in einem Wüsten-Szenario zu zweit sowohl ober- als auch unterirdisch um die Vorherrschaft sowie viele Rohstoffe. In der kleinen Karte „Bridges of Kalibah" verteidigen Sie Ihr Reich vor zwei anstürmenden Widersachern. Kernpunkt stellt der Kampf um zwei Brücken dar. Das Kartenpaket enthält noch weitere hervorragende Missionen, die sich kein Fan von **Heroes of Might and Magic 5** entgehen lassen sollte. (ab)

Info: www.elrath.com

ATTACKE Auf der Karte „Ashes and Sands" kämpft ein Teufel gegen einen Ritter.

VERTEIDIGUNG Diese Brücke in „Bridges of Kalibah" muss gehalten werden.

Logenaktivitäten

Darauf ist der britische MI6 sicherlich neidisch und der Bundesnachrichtendienst bekommt große Ohren: Geheimaktivitäten gegenüber Mitspielern erledigen Sie in **Anno 1701** bequem per Mausklick. Ab der Entwicklungsstufe Siedler steht Ihnen der Bau der Loge zur Verfügung und Sie dürfen nach Herzenslust diverse dunkle Machenschaften erforschen.

Der Spion

Spionieren ist die einzige Aktivität, die mit dem Bau der Loge ohne weitere Forschung zur Verfügung steht. Durch den Einsatz erhalten Sie wichtige Informationen über einen Mitspieler, die das Diplomatie-Menü per Schlüsselsymbol anzeigt.

Der Taschendieb

Sie erleichtern den Stadtsäckel der gegnerischen Bevölkerung mit dem Taschendieb. Viele Goldstücke bekommen Sie dadurch nicht. Viel interessanter ist die Tatsache, dass den bestohlenen Bürgern weniger Geld für Güterkäufe zur Verfügung steht und somit ihre Zufriedenheit rapide sinkt. Unterm Strich ein kurzfristiger Effekt, der geringe Auswirkungen auf den Spielverlauf oder das Vermögen der Spieler hat.

Der Demagoge

Mit dem Demagogen legen Sie für dreieinhalb Minuten eine komplette Produktion in Ihrem Einflussbereich lahm. Besonders effizient ist der Einsatz auf reinen Produktionsinseln. Hier erreichen Sie sehr viele Betriebe, die meist dringend benötigte Waren erzeugen – stoppt die Herstellung, droht ein Aufstand.

Profi-Tipp: Suchen Sie die wirtschaftliche Schwachstelle des Mitspielers und setzen Sie den Demagogen gezielt darauf an. Sie erkennen gegnerische Schwachstellen am Handelsverhalten, an den Anbaumöglichkeiten auf den Inseln und an der Zahl der Betriebe für höherwertige Güter. Wenn Sie hier zuschlagen, treffen Sie immer ins Schwarze.

Das Einschmeicheln

Der Einsatz des Einschmeichelns ist vor allem in der folgenden Situation sinnvoll: Sie stehen kurz vor einer Verbrüderung mit einer fremden Kultur und benötigen schnellstens deren Kolonialwaren für Ihre Aristokraten. Das Einschmeicheln verbessert Ihren Ruf um einige Punkte und hilft unkompliziert bei angestrebten Verbrüderungen. Vorsicht: Ein Einschmeichel-Versuch kann auch das Gegenteil bewirken, wenn der Gegenspieler das Kompliment verkennt – der Ruf sinkt entsprechend.

Der Bombenleger

Durch die Erforschung des Bombenlegers (in der Schule, wo sonst?) erhalten Sie eine mächtige Geheimaktivität. Sie können jedes Gebäude (mit Ausnahme des Dorfplatzes) der Gegenspieler in Schutt und Asche legen. Praktisch: Krieg ist keine Voraussetzung, um den Bombenleger einzusetzen. Lohnenswert ist der Bombenleger auf jeden Fall, denn er schwächt die Wirtschaft oder sorgt für nicht erfüllbare Bedürfnisse des Gegners. Kirche, Schule, Senat und Opernhaus stehen ganz oben auf der Liste der für den Sprengsatz interessanten Gebäude. Durch die Zerstörung auch nur eines dieser Gebäude verliert mindestens eine Entwicklungsstufe ein notwendiges Bauwerk. Befindet sich kein weiteres im Einflussbereich, ziehen die Einwohner der Stadt in kürzester Zeit unzufrieden und protestierend gen Marktplatz.

OH, MEIN GOTT! Mit dem Bombenleger zerstören Sie gezielt wichtige Gebäude – die Bürger laufen garantiert Amok.

Profi-Tipp: Setzen Sie den Bombenleger in einem Feldzug gegen die feindlichen Militärgebäude ein, primär Festung und Garnison. So nehmen Sie dem Mitspieler die Möglichkeit, höherwertige Militäreinheiten zu produzieren.

Der Saboteur

Alternativ zum Bombenleger können Sie den Saboteur erforschen. Er sägt die Marktkarren der Mitspieler auf einer Insel an. Die Kutschen brechen auf dem Weg zur nächsten Warenabholung zusammen. Ähnlich wie beim Demagogen ist der Einsatz des Saboteurs auf Inseln besonders vorteilhaft, die Waren für die Grundversorgung der Einwohner produzieren (Nahrung, Alkohol, Stoffe).

Der Sprengmeister

Achtung! Der Sprengmeister richtet keinen Schaden beim Gegner an. Er beseitigt lediglich wenige, extra dafür vorgesehene Felsen auf dem eigenen Gebiet. Sein Nutzen ist also nicht besonders groß.

Der Giftmischer

Die Vergiftung eines gegnerischen Brunnens lässt die Pest sechs Minuten lang im Einflussbereich des Marktplatzes ausbrechen – der Freie Händler und alle anderen verbündeten Computerspieler meiden die Hafenanlagen der Insel in dieser Zeit. Nur der Medikus ist in der Lage, die Pest zu besiegen. Der Einsatz des Giftmischers lohnt, wenn der Mitspieler dringend benötigte Waren für Kaufleute oder Aristokraten kaufen will, um einen Versorgungsengpass zu vermeiden.

Profi-Tipp: In Kombination stellen Giftmischer und Bombenleger den Gegner vor große Nachschubprobleme. Der Bombenleger jagt den Medikus hoch, der Giftmischer geht zum Brunnen des Marktplatzes. Bis der Gegenspieler erkennt, dass der Medikus nicht mehr existiert, vergehen einige Minuten.

Der Verräter

Durch den Verräter läuft ein gegnerischer Einheitenverband (in Friedenszeiten) zu Ihnen über. Vorsicht: Selbst die leichten Computergegner werten verbündete Militäreinheiten in ihrem Hoheitsgebiet als Akt der Kriegstreiberei und kündigen die Handelsbeziehungen mit Ihnen. Planen Sie deshalb den Einsatz des Verräters gut.

Der Revoluzzer

Als deutlich bessere Alternative zum Verräter erweist sich der Revoluzzer. Auf einem feindlichen Marktplatz beginnt er mit einer Hetzrede und schon bald ziehen die Einwohner aufgewiegelt und brandschatzend durch die Stadt. Die Unzufriedenheit der Einwohner steigt stark an und und die Steuereinnahmen sinken ins Bodenlose.

Die Doppelspionage

Ähnlich wie der Spion wirkt die Doppelspionage, die passiv im Hintergrund läuft. Sobald man einen feindlichen Spion entdeckt, verrät er automatisch alles über seinen Auftraggeber. Durch Türme, Wachhäuser, Garnisonen und Festungen erhöhen Sie die Chance, einen feindlichen Spion zu entlarven.

GILDENVERTRETER Eine der Forschungsmöglichkeiten ist das Gildenhaus, durch das Sie einen Produktionszweig auf Vordermann bringen.

Spezialaktionen der Loge

Die Spezialaktionen sind eine nette Neuerung in der Anno-Welt. Die Boshaftigkeiten können allerdings auch scheitern – dann sinkt prompt Ihr Ruf bei dem entsprechenden Mitspieler. Die Tabelle gibt Ihnen einen Kostenüberblick über die einzelnen Aktionen.

	Einsatzkosten	Wieder einsetzbar nach ...	Kosten der Forschung	Wissenspunkte für Forschung
Einschmeicheln	500 Gold	33 Min.	400 Gold	1.000
Taschendieb	200 Gold	20 Min.	250 Gold	600
Sprengmeister	400 Gold	13 Min.	700 Gold	1.500
Demagoge	500 Gold	30 Min.	700 Gold	1.500
Giftmischer	1.000 Gold	35 Min.	2.000 Gold	4.500
Spion	250 Gold	25 Min.	Ab Logenbau verfügbar	Ab Logenbau verfügbar
Doppelspionage	Passive Wirkung	Passive Wirkung	1.000 Gold	3.000
Saboteur	500 Gold	30 Min.	1.000 Gold	2.800
Bombenleger	800 Gold	35 Min.	1.000 Gold	2.800
Verräter	1.000 Gold	35 Min.	3.000 Gold	6.500
Revoluzzer	1.500 Gold	40 Min.	3.000	8.500

Die Ehrengäste

Große Persönlichkeiten besuchen Ihre Stadt – doch was bewirken sie und wann kommen sie vorbei?

Für den hohen Besuch gibt es zwei Möglichkeiten: Der Freie Händler setzt zufällig hin und wieder sogenannte Ehrengäste auf Ihrer Insel ab – wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Jeder Gast erscheint für gewöhnlich nur ein Mal und bleibt sechs Minuten. Bis zum Besuch des nächsten Gastes vergehen dann mindestens zehn Minuten.

Als zweite Möglichkeit erforschen Sie in der Universität im Senatszweig quasi als höchste Kunst den „Stadtschlüssel". Dadurch sind Sie in der Lage, gezielt die aufgeführten Ehrengäste ein zweites Mal einzuladen.

Was soll ich erforschen?

Da Sie bei einigen Forschungszweigen vor der Entscheidung stehe, welchen Bonus Sie nun erfinden möchten, geben wir Ihnen hier eine genauere Beschreibung des Wissens:

Meisterbrief
Der Meisterbrief steigert im Gegensatz zum Gildenhaus automatisch die Produktivität aller verarbeitenden Betriebe, wenngleich nur um 10 Prozent. Die Wirkung setzt erst nach geraumer Zeit ein.
Forschungskosten: 700 Gold, 1.500 Wissenspunkte.

Gildenhaus
Mit dem Gildenhaus (siehe Bild unten links), das genauso viel Ressourcen verschlingt wie der Meisterbrief, steigern Sie gezielt die Produktivität eines Herstellungszweiges, der sich in Reichweite befindet – um 35 Prozent. Sie dürfen aber nur ein Gildenhaus pro Insel errichten.
Forschungskosten: 700 Gold, 1.500 Wissenspunkte.

Kurierschiff
Das Kurierschiff (Bild unten rechts) liefert auf Wunsch eine von Ihnen bestellte Ware an, sodass Sie praktisch jederzeit an dringend benötigte Güter gelangen. Allerdings ist das nicht billig, es fallen 50 Prozent Preisaufschlag pro Tonne an. Sollten Sie also zu viel Geld besitzen, dabei aber mit Lieferproblemen zu kämpfen haben, ist diese Erfindung Ihre erste Wahl.
Forschungskosten: 400 Gold, 1.000 Wissenspunkte.

Kupferbeschlag
Der Kupferbeschlag sorgt bei Ihrer gesamten Flotte für zusätzliche 20 Prozent an Trefferpunkten. Wirklich lohnenswert ist die Forschung nur, wenn Sie Krieg führen wollen.
Forschungskosten: 5.000 Gold, 12.000 Wissenspunkte.

Große Segel
Die Segel beschleunigen alle Ihre Schiffe und machen Sie wendiger. Das Wissen ist – anders als die Kupferbeschläge – zumindest marginal für Handelsschiffe auf langen Routen vorteilhaft.
Forschungskosten: 5.000 Gold, 20.000 Wissenspunkte.

Großer Laderaum
Der Name ist Programm: Pro Laderaum verstauen die Schiffe anschließend 50 Prozent mehr Tonnage in ihrem Bauch.
Forschungskosten: 5.000 Gold, 10.500 Wissenspunkte.

Trockendock
Dank des Trockendocks verkürzen sich die Schiffsbauzeiten generell um 30 Prozent. Schnell benötigen Sie Schiffe aber eher selten, außer natürlich im Kriegsfall.
Forschungskosten: 3.500 Gold, 9.000 Wissenspunkte.

Medaillenspiegel

Für besonders gute Spielleistungen erhalten Sie als Bonus Medaillen, einzusehen im Spielerprofil.

- Vielspieler erhalten die Zeitmedaille ab zehn Stunden Spielzeit in Bronze, ab 100 in Silber und ab 500 in Gold.
- Die Kolonialwarenmedaillen bekommen Sie jeweils ab 200, 400 und 600 Tonnen Gütervorrat.
- Die Vermögensmedaillen gibt es ab 500.000, 1.000.000 und schließlich 1.500.000 Goldstücken.
- Die Tutorialmedaille erhalten Sie für drei, vier und fünf erfolgreich abgeschlossene Tutorial-Missionen.
- Je nach Schwierigkeitsstufe verleiht man Ihnen eine Medaille nach der Unabhängigkeitserklärung der Königin.
- Die Einwohnermedaille heftet man Ihnen für 10.000, 20.000 und 30.000 Untertanen an die Brust.
- Für die Szenariomedaillen müssen Sie die zehn Szenariomissionen mit folgendem Punktestand abschließen: Mission 1 - 3, Bronze: 130.000, 135.000, 50.000 Punkte Mission 4 - 7, Silber: 155.000, 140.000, 145.000, 160.000 Pkt. Mission 8 - 10, Gold: 170.000, 175.000, 165.000 Punkte

Die Eiserne Ration

Genau wie der Sprengmeister richtet sich diese ausführbare Aktion nicht gegen einen Mitspieler. Dafür senken Sie für eine gewisse Zeit den Warenbedarf Ihres Völkchens um 70 Prozent. Ideal, wenn Sie schwere Zeiten wegen Warenmangels abwenden wollen. Mit einer großen Schar Untergebener sparen Sie trotz der pro Einsatz fälligen 1.000 Goldstücke eine Menge Geld. Abklingzeit: 45 Minuten.
Forschungskosten: 200 Gold, 450 Wissenspunkte. (as/al)

Exklusiv in PC Games: Die abgebildeten Seiten stammen aus dem Sonderheft „ANNO 1701 - Das offizielle Magazin". Neben Insider-Kniffen und einer Komplettlösung enthält das 100 Seiten starke Heft im DIN-A4-Format einen 2007-Kalender und eine DVD. Ab sofort im Handel!

Master & Commander

Nachdem Sie eine Universität errichtet haben, lassen sich die Erweiterungen für die Marine erforschen. Als besonders sinnvoll erweist sich dabei die Erforschung der großen Segel. Diese lassen Handels- und Kriegsschiffe wesentlich schneller fahren – ein unschätzbarer Vorteil für Handelsrouten und Kaperfahrten.

Falls Sie Ihren militärischen Schwerpunkt auf den Seekrieg legen, sollten Sie anstelle des großen Segels die Entwicklung des Trockendocks vorziehen. Durch diese Verbesserung produziert die Werft schneller und Sie verfügen in kurzer Zeit über eine ansehnliche Flotte – vorhandene Rohstoffe vorausgesetzt. Hinweis: Um das große Kriegsschiff in der Werft bauen zu können, müssen Sie zuvor noch das große Handelsschiff und das große Kriegsschiff in der Universität erforschen.

ALEXANDER RÄT: Die exorbitanten Forschungs- und Produktionskosten für große Kriegsschiffe vermeiden Sie durch eine Flotte kleiner Kriegsschiffe.

Großes Kriegsschiff

Bis an die Reling mit Kanonen bewaffnet, ist das große Kriegsschiff wahrlich ein Meeres-Titan.

Der Terminus „Herrscher der sieben Weltmeere" trifft bestens auf das Flaggschiff der Marine zu. Kein anderes Schiff kann dem großen Kriegsschiff in Bewaffnung und Trefferpunkten das Wasser reichen. Trotz der hohen Forschungs- und Produktionskosten lohnt sich der Einsatz bei der Elimination der feindlichen Kriegsmarine. Extra-Tipp: Auch wenn das große Kriegsschiff in einem Kampf Schaden nimmt, verliert es nicht an Geschwindigkeit.

Der 80-Tonnen-Laderaum ist vor allem für den Transport der Landstreitkräfte von einer Insel zur anderen zu nutzen. Um die volle Manövrierfähigkeit zu erhalten, transportieren Sie die verladenen Einheiten schnellstens zum Ziel.

Großes Handelsschiff

Wer großes Geld durch Handel machen will, kommt um die dicken Pötte nicht herum.

Ein Ladevolumen von satten 160 Tonnen lässt das große Handelsschiff als Königin des Seehandels erscheinen. Ein Einsatz der großen Handelsschiffe empfiehlt sich aber nur bei stark frequentierten Handels- und Nachschubrouten. Der Bau dieses Schiffstyps verschlingt mehr als das Doppelte an Reisgarben und Goldstücken als der eines kleinen Handelsschiffs, die laufenden Kosten liegen über dem Vierfachen. Setzen Sie daher besser zwei kleine Handelsschiffe auf der gleichen Route ein und lassen Sie diese zeitversetzt die Güter abholen und liefern. So senken Sie nicht nur die laufenden Kosten (im Vergleich zu einem großen Handelsschiff), Sie versorgen durch zwei Lieferungen auch Ihre Inseln mit einem gleichmäßigeren Güterstrom und entlasten Ihre Lager. Achten Sie darauf, dass die Warenlieferungen rechtzeitig eintreffen, damit es nicht zu Engpässen und Unzufriedenheit unter Ihren Bewohnern kommt.

Wichtig: Sie müssen das große Handelsschiff in der Universität erforschen, um das große Kriegsschiff und andere Marine-Erweiterungen erforschen zu können.

Entdeckerschiff

Zu Beginn eines jeden Spiels verfügen Sie über einen flotten Kahn, mit dem Sie die Welt erkunden und erste Handelsrouten einrichten.

Das Entdeckerschiff ist die erste Manneinheit, die Sie im Spiel erhalten. Hinweis: Deaktivieren Sie in den Spieloptionen des Endlosspiels den Start mit Kontor, sonst beginnen Sie ohne Schiff.

Der maximale Stauraum von 120 Tonnen lässt das Entdeckerschiff nicht nur beim Erkunden neuer Inseln glänzen, es eignet sich dadurch auch hervorragend als Transporteinheit für die ersten Handelsrouten. Im weiteren Spielverlauf können Sie das Entdeckerschiff zwischen Erkundungs- und Besiedelungsfahrten für die Erledigung der Händleraufträge nutzen – so sparen Sie sich mindestens einen Transportkahn. Durch seine Bewaffnung mit acht Kanonen ist das Entdeckerschiff nur begrenzt als Kampfeinheit einsetzbar, seine Stärken liegen eindeutig auf dem Transport der Landstreitkräfte – gegen vereinzelt auftretende Piratenschiffe ist es aber auch äußerst effektiv.

Kleines Kriegsschiff

Lassen Sie sich nicht von der Bezeichnung „Klein" täuschen. Eine Flotte dieser Schiffe ist richtig kampfstark.

Die universelle Einsetzbarkeit des kleinen Kriegsschiffes erweist sich nicht nur in Friedenszeiten als sinnvolle Alternative zum Entdeckerschiff. Im Einsatz als Handelsschiff oder zur Eskorte eines solchen glänzt es durch geringe Produktionskosten, ausreichende Bewaffnung und einem Ladevolumen von 40 Tonnen. Empfehlenswert ist der Einsatz als Handelsschiff aber nur, wenn Sie einen Seekrieg planen und kein Budget für den Aufbau einer Handels- und Kriegsflotte haben, oder wenn Ihre Handelsrouten durch verteidigungsintensives Gebiet führen. Die wahre Stärke der kleinen Kriegsschiffe liegt in der Eskorte von Handelsschiffen und im Aufbau einer Seeblockade. Ein Verband aus vier bis fünf kleinen Kriegsschiffen kann eine Insel komplett isolieren, während ein zweiter Verband die feindlichen Seestreitkräfte attackiert.

Kleines Handelsschiff

Als Lastenkähne gut zu gebrauchen, schippern die unbewaffneten Kähne schutzlos herum.

Das kleine Handelsschiff ist Standard im Tagesgeschäft. Die 120-Tonnen-Ladekapazität ist meistens ausreichend für eine effiziente Transportroute. Die vergleichsweise geringen Produktionskosten sind in Friedenszeiten ausschlaggebend für den Einsatz im Güterverkehr. Als großer Nachteil erweist sich in Kriegszeiten oder bei Piratenkaperfahrten die nicht vorhandene Bewaffnung. Handelsschiffe sind jedem Angriff schutzlos ausgeliefert, Kriegsschiffe sind als Eskorte vonnöten. Extra-Tipp: Setzen Sie bei aggressiven Mitspielern und Piraten Entdeckerschiffe als Transporteinheiten auf Ihren wichtigen Handels- und Nachschubrouten ein. Auf diese Weise vermeiden Sie einen Versorgungsausfall Ihrer Hauptinsel. Bei weniger aggressiven Mitspielern befreien Sie Handelsschiffe manuell von den Attacken und fahren den gegnerischen Schiffen davon.

Hendrik in Nöten

Hendriks Führungsstil ist desolat: Auf der Insel Ihres Freundes liegt so ziemlich alles im Argen. Die Betriebe funktionieren nicht, die Bevölkerung ist unruhig und unzufrieden. Zu allem Übel hat sich die Königin für einen Staatsbesuch angekündigt. Hendrik ist verzweifelt und braucht Ihre Hilfe.

Aufgaben
- Hendriks Betriebe in Gang bringen
- Zufriedenheit unter den Bürgern herstellen
- Das Schloss restaurieren

Wo packe ich an?

Auch wenn Hendrik ein Meister darin ist, völligen Unfug auf der Insel anzustellen, steht er Ihnen wenigstens mit passablen Ratschlägen zur Seite. Bringen Sie zunächst die Nahrungsproduktion zum Laufen. Die Fischerhütten am See im Inland sind natürlich Humbug, gehören sofort abgerissen und an der fischreichen Küste neu aufgebaut.

Nächste Baustelle – die Holzfällereien. Wirrkopf Hendrik hatte sie falsch platziert (in einem Steinbruch und auf freiem Feld). Reißen Sie die Hütte im Steinbruch ab und pflanzen Sie für die beiden übrigen Waldschrate erst mal Wald (Optimierungs-Icon benutzen). In diesem Stil geht es ständig weiter. Nachdem Sie alle Schusselfehler von Hendrik ausgebügelt haben, kommt die Warenproduktion in Gang. Die Laune der Bewohner ist aber dennoch ziemlich mies – das kann doch nur am Geld liegen! Tatsächlich ist die voreingestellte Steuerschraube bis zum Maximum gedreht, das ändern Sie natürlich sofort, bis der Marker im dunkelgrünen (euphorischen) Bereich ist. Um mehr Wohnraum zu schaffen, zerstören Sie alle Ruinen auf der Insel. Vergessen Sie dabei auch nicht die demolierten Hütten, die etwas abseits im Norden liegen. Kaufen Sie in der Zwischenzeit Werkzeuge beim freien Händler, damit Sie schnell die benötigten Gebäude (Fleischerei, Tabakverarbeitung, Rumbrennerei) aus dem Boden stampfen können. Sie wollen schließlich die Zivilisationsstufe Bürger erreichen und 100 von den Burschen zufriedenstellen. Dazu gehört auch Bildung (Schule errichten) und damit die örtliche Brandkasse nichts zu meckern hat, setzen Sie noch eine Feuerwache ins Dorf. Dieses Spezialgebäude muss zuvor allerdings erst im Forschungsmenü der Schule ausgewählt sein.

Wenn alles nach Plan verläuft, sticht die Königin schließlich von der Palastinsel in See ... Aber da fehlt doch noch etwas! Richtig, das Schloss auf Hendriks Insel ist ja immer noch ein echter Trümmerhaufen. Zum Glück behebt sich dieses Problem von ganz allein, wenn Sie 100 zufriedene Bürger Ihr Eigen nennen. Zum Dank für Ihre guten Taten legen die Einwohner automatisch selbst Hand ans Schlösschen, damit es heißt „The Queen is amused." (tw)

WIE IM ECHTEN LEBEN Hendrik Jorgensen wäre mit Sicherheit ein gern gesehener Gast im bundesdeutschen Finanzministerium. Sie greifen ein und senken die Steuerlast.

STEFAN RÄT: Wer sich das Geld für Werkzeugkauf beim Freien Händler sparen will, produziert die Geräte selbst. In diesem Szenario sind alle Gebäude dafür vorhanden. Bloß geht es mit dem Händler schneller ...

BÖSES BLUT

Jorgensen hat noch Glück, dass seine Einwohner nicht so schnell rebellieren, wie es im Freien Spiel oft der Fall ist.

DUMM GELAUFEN Hendriks Idee, die Fischer auf dem kleinen See zu platzieren, ist alles andere als gut. Ein klarer Fall für das Räumkommando.

Exklusiv in PC Games: Die abgebildeten Seiten stammen aus dem Sonderheft „ANNO 1701 - Das offizielle Magazin". Neben Insider-Kniffen und einer Komplettlösung enthält das 100 Seiten starke Heft im DIN-A4-Format einen 2007-Kalender und eine DVD. Ab sofort im Handel!

Hendriks Holzfällerhütten stehen einfach so auf der freien Fläche herum – kein einziger Baum im Arbeitsbereich in Sicht. Anstatt die Hütte einzureißen, nutzen Sie das in Anno 1701 neu enthaltene Optimierungs-Feature. Per Klick auf das Icon mit der Gießkanne sprießen im Handumdrehen neue Bäume hervor.

Optimierung nutzen

Gezielt aufsteigen lassen

Im dritten Szenario steuern Sie den Verbrauch von Werkzeug und Holz schon etwas genauer. Deaktivieren Sie die automatische Baustoffzuweisung und lassen Sie Ihre Einwohner manuell in die nächste Zivilisationsstufe aufsteigen. Damit lenken Sie die Bedürfnisse Ihrer Digitalbewohner auch gezielter.

Einmal frisieren, bitte

Fünf aktuelle Spiele-Kracher, aus denen Sie mit unseren Tuning-Tipps das Maximum an Leistung herausholen!

Neverwinter Nights 2

Um dem Rollenspiel-Baukasten eine ansprechende und zeitgemäße Optik zu spendieren, hat Entwickler Obsidian die betagte Aurora-Leistungszentrale runderneuert. Das Ergebnis ist die neue Electron-Engine, zu deren technischen Vorzügen neben organischen Städten und Normal Mapping eine pixelgenaue dynamische Beleuchtung sowie Soft-Shadows gehören. Dabei fordern vor allem die aufwendig berechneten Licht- und Schattenspiele von Ihrer Hardware Höchstleistungen.

Hoher Hardware-Hunger

Wollen Sie Ihre Helden durch eine mit allen Details geschmückte Spielwelt führen, sollte ein rechenstarker Prozessor wie ein Athlon 64 4000+ oder Intel P4 mit 3,8 GHz in Ihrem PC stecken. Einen Leistungsvorteil durch eine Zweikern-CPU konnten wir nicht feststellen. Dafür stellt die neue Electron-Engine hohe Anforderungen an Ihre Grafik-Hardware. So garantieren erst Geforce 7900 GTX oder Radeon X1900 XT die volle Detailpracht in 1.024x768. Für höhere Auflösungen oder eine Aufwertung der Optik durch Kantenglättung oder anisotropen Texturfilter ist die Rechenleistung eines High-End-3D-Beschleunigers (Radeon X1900/1950 XTX, Geforce 7950 G2 XT) vonnöten. Damit die sehr langen Ladezeiten nicht noch länger ausfallen, empfehlen wir 2 GByte Arbeitsspeicher.

Als effektivste Tuning-Maßnahme hat sich das Abschalten aller Schatten herausgestellt. So können Sie die Framerate verdoppeln (9 Fps gemessen mit Athlon 64 3000+, Radeon X1600 XT, 1.024 MByte RAM). Ebenfalls 100 Prozent Leistungssteigerung erzielen Sie, wenn Sie mit einer niedrigen Texturauflösung spielen; dabei leidet die Optik jedoch sehr. Daher sollten Sie bei Leistungsengpässen lieber die Auflösung reduzieren – die Gesamtleistung steigt um immerhin bis zu 44 Prozent (4 Fps). Eine deutlich geringere Mehrleitung von einem Frame (11 Prozent) bringt ein Gelände ohne Normal Mapping, eine minimale Sichtweite, der Verzicht auf Punktlichtschatten oder die Reduktion der Anzahl der Lichter pro Objekt auf den Wert 2. (fs)

ANSICHTSSACHE In der Ego-Sichtweise (links) können Sie die vielen sehenswerten Details bestaunen. Wer aber die Übersicht behalten will, spielt bevorzugt von oben herausgezoomt.

MAXIMALE DETAILS

MINIMALE DETAILS

1. Texturenauflösung

Haben die Texturen eine niedrige Auflösung, wirken sie unscharf und verlieren viele Details. Das ist am Kettenhemd des Protagonisten schön zu erkennen.

2. Bloom-Effekte

Der Überstrahleffekt sorgt für eine realistischere Beleuchtung und kostet wenig Grafik-Leistung. Verzichten Sie darauf nur mit einer sehr schwachen Grafikkarte.

3. Sichtweite

Eine geringe Sichtweite entlastet zwar einen leistungsschwachen Prozessor, dafür liegt allerdings bereits auf relativ nahen Objekten ein leichter Pixelnebel.

4. Mip-Map-Filter

Werden die Auflösungsstufen einer Textur (Mip-Maps) nicht gefiltert, sieht das hässlich aus. Glücklicherweise sind auch Einsteiger-Karten mit dem Texturfilter nicht überfordert.

5. Schatten-optionen

Die Auflösung der dynamischen Figurenschatten können Sie manuell bestimmen. Wählen Sie 4.096 nur dann, wenn Sie eine High-End-Grafikkarte besitzen.

6. Normal gemap-tes Gelände

Kommen bei der Darstellung der Bodentexturen keine Normal Maps zum Einsatz, wirkt das Gelände nicht mehr plastisch und der Detailgrad nimmt sichtbar ab.

Need for Speed Carbon

1. Shader-Details

Bei niedrigen Shader-Details fällt die Beleuchtung sehr schlicht aus, sodass viele Einzelheiten im Dunklen verschwinden. Dafür steigt die Performance deutlich.

2. Wagen-Details

Je höher der Detailgrad, umso mehr Dreiecke kommen bei der Darstellung einzelner Wagenteile wie der Stoßstange, den Rückleuchten oder den Felgen zum Einsatz.

3. Partikelsystem

Bei eingeschalteten Partikeleffekten sind Auspuffabgase, Wasserspritzer bei Fahrten im Regen sowie Reifenqualm beim Driften oder Bremsen zu sehen.

4. Umgebungs-Details

Bei der Einstellung „Niedrig" werden Objekte am Streckenrand sowie die Straße mit weniger Polygonen gerendert. Außerdem fallen die Texturen detailärmer aus.

5. Straßen-Reflexions-Details

Ist diese Option ausgeschaltet, verzichten Sie auf Licht- sowie Objektspiegelungen auf der Pixel-Piste und die Optik büßt kräftig an Realismus ein.

6. Wagen-Reflexions-Rate

Hier legen Sie die Wiederholrate fest, mit der die Reflexionen auf den Lack der Heizerkarossen gerendert werden. Ist das Feature deaktiviert, fehlen die Spiegelungen.

MAXIMALE DETAILS

MINIMALE DETAILS

Anders als bei dem vor gut einem Jahr veröffentlichten Vorgänger **Most Wanted** ist bei **Need for Speed Carbon** kein Tageslicht und somit nur nächtliche Heizerei angesagt. Darunter leidet vor allem die optische Präsentation, denn die Grafik ist stellenweise trist und wirkt insgesamt ähnlich aufgesetzt wie der Motion-Blur-Effekt, der nur bedingt einen virtuellen Geschwindigkeitsrausch vermittelt.

Alles beim Alten

Trotz der schlechteren Optik sind die **Carbon**-Hardware-Anforderungen mit denen von **Most Wanted** vergleichbar. Soll Ihr Vehikel nicht im Schneckentempo über die nächtliche Pixel-Piste schleichen, benötigen Sie einen Prozessor, der mit mindestens 3,5 MHz taktet. Ein heißer Tipp ist der 70 Euro günstige Athlon 64 3500+. Anders als die Engine des Vorgängers profitiert die Leistungszentrale von **Carbon** jetzt auch von Zweikern-Prozessoren. So ist ein Athlon X2 4600+ bei gleicher interner Taktrate von 2.400 MHz in 1.024x768 (kein FSAA/AF) 28 Prozent und in 1.280x1.024 (4x FSAA/8:1 AF) noch 20 Prozent schneller als ein Athlon 3800+. In puncto Grafik-Leistung sind Sie bereits mit einer Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XT/GTO für alle Details in 1.024x768 auf der sicheren Seite. Außerdem empfehlen wir 1.024 MByte Arbeitsspeicher. Steckt weniger RAM in Ihrem Spiele-PC, erhöhen sich die Ladezeiten und es kommt im Rennbetrieb zu störenden Nachladerucklern und damit zu erheblichen Einbrüchen der Fps-Rate.

Viel Tuning-Potenzial

Spielen Sie mit einer leistungsschwachen Grafikkarte, sollten Sie die Option „Shader-Detail" auf „Niedrig" stellen. Die komplette Beleuchtung fällt nun sehr simpel aus, dafür kletterte die Framerate bei unserem Tuning-PC (XP 2500+, Geforce 6800 GT, 1 GByte RAM) um satte 100 Prozent (15 Fps). Verringern Sie die Auflösung auf 800x600, sind immerhin 40 Prozent Mehrleistung (6 Fps) möglich. Verzichten Sie auf den Motion-Blur-Effekt, steigern Sie damit die Performance um bis zu 33 Prozent (5 Fps). Belohnung für die Reduktion der Umgebungsdetails sowie der Wagen-Reflexions-Rate auf ein Minimum: ein Leistungsplus von 20 Prozent (3 Fps) respektive 13 Prozent (2 Fps). Schwächelt Ihre CPU, deaktivieren Sie die Partikeleffekte. (fs)

RÜCKENTWICKLUNG Da der Bewegungsunschärfe-Effekt verglichen mit **Most Wanted** sehr aufgesetzt ausfällt, sollten Sie ihn beim Spielen mit schwacher Grafik-Hardware deaktivieren.

Armed Assault

In guter Tradition bietet auch der neue Taktik-Shooter der **Operation Flashpoint**-Macher einen hohen Realismusgrad. Dafür sorgen nicht nur detaillierte Texturen, eine animierte Bodenvegetation sowie die Tag/Nacht- und Wettersimulation, Bohemia Interactive spendierte dem Spiel auch eine 3D-Engine, die in der Lage ist, eine grandiose Sichtweite von theoretisch zehn Kilometern und eine riesige Spielwelt mit angegebenen 400 Quadratkilometern zu rendern. Nur ist die Praxis ernüchternd, denn selbst aktuelle High-End-Hardware ist den Anforderungen der Leistungszentrale nicht gewachsen.

Spitzenoptik vs. Spielbarkeit

Für einen Kompromiss aus einer ansprechenden optischen Präsentation und Frameraten um die 30 Fps empfehlen wir zum einen eine leistungsstarke CPU wie Athlon 64 4000+/Intel P4 3,6 GHz oder ein Zweikern-Modell, etwa Athlon 64 X2 4600+/Core 2 Duo E6600. Zum anderen kommen Sie um eine Grafikkarte der oberen Mittelklasse (Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT) nicht herum. Bevorzugen Sie eine Edel-Optik mit Auflösungen jenseits von 1.024x768 inklusive 4x FSAA und 8:1AF, benötigen Sie einen 3D-Boliden à la Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX. Mit 1.024 MByte Arbeitsspeicher sind Sie ebenfalls gut gerüstet. Ungeduldige Spieler können die langen Ladezeiten mit der doppelten RAM-Menge deutlich verkürzen.

Tuning-Tipps

Ob Sie nun mit einem Oberklasse- oder mit einem Einsteiger-System spielen: Reduzieren Sie zur Performance-Verbesserung auf jeden Fall die Sichtweite (Option: Sichtbarkeit). Vor allem Besitzer eines Mittelklasse-PCs, analog unserem Tuning-Terminal (Athlon 64 3000+, Geforce 7600 GT, 1 GByte RAM), sollten den Minimalwert von 500 einstellen. Dadurch steigt die Gesamtleistung um 36 Prozent (4 Fps). Einen Leistungsanstieg von 18 Prozent (2 Fps) erzielten wir, indem wir die Objektdetails auf „Sehr niedrig" herunterschraubten. Jeweils einen zusätzlichen Frame brachte der Verzicht auf alle Schatten sowie das Verringern der Auflösung auf 800x600 und der Texturendetails auf „Sehr niedrig". Letzteres ist nur bei Härtefällen zu empfehlen, da die Optik dadurch stark leidet. (fs)

1. Sichtbarkeit

Mit der maximalen Sichtweite, bei der auch weit entfernte Objekte noch erkennbar sind, ist der Taktik-Shooter sogar mit High-End-Hardware nicht spielbar.

2. Schattendetails

Die Objekt- und Figurenschatten sehen sehr realistisch aus, kosten aber reichlich Prozessor-Rechenleistung – also erst ab Athlon 64 3500+/P4 mit 3,2 GHz aktivieren.

3. Objektdetails

Mit der Einstellung „Sehr niedrig" reduzieren Sie die Zahl der Dreiecke für Objekte wie Häuser oder Fahrzeuge drastisch, Ihr Prozessor ist entlastet.

4. Texturendetails

Bereits die Option „Mittel" bietet eine akzeptable Optik. Für „Hoch" benötigen Sie eine Grafikkarte mit 256 MByte, für „Sehr hoch" sogar 512 MByte Videospeicher.

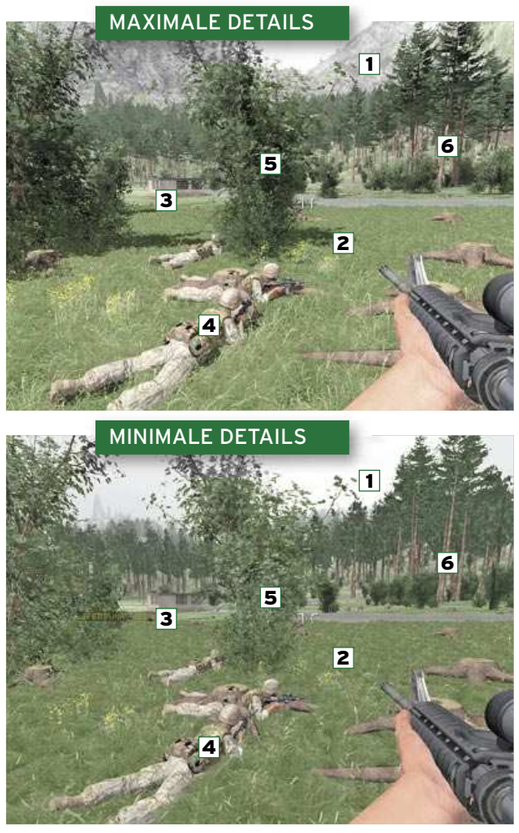
5. Shading-Details

Die Schattierung spendiert den Bäumen und Sträuchern nicht nur ein realistisches Aussehen, sie lässt sie auch dreidimensional erscheinen.

6. Landschafts-details

Bäume und Bodenvegetation mit einem sehr hohen Detailgrad bestehen aus enorm vielen Polygonen. Für deren Berechnung ist ein sehr leistungsstarker Prozessor angesagt.

WEITSICHTIG Anders als die Konkurrenz bietet **Armed Assault** stattliche Sichtweite und eine riesige Spielwelt. Diese Features zwingen jedoch selbst High-End-Hardware in die Knie.



Splinter Cell: Double Agent

Maximale Details, 1.280x1.024, 8:1 AF

Minimale Details, 1.280x1.024, kein FSAA/AF

MINIMALOPTIK Die HDR-Beleuchtung, alle Schatten sowie die Lichtspiegelungen auf dem Wasser fehlen. Der Detailgrad der Texturen und Objekte ist niedrig.

Für den vierten Auftritt des Schleich-Spezialisten Sam Fisher haben die Entwickler bei Ubisoft Montreal die **Splinter Cell 3**-Engine stark modifiziert und neben der KI und dem Gameplay vor allem den Renderer überarbeitet. Dadurch hat sich die visuelle Qualität des Stealth-Shooters im Vergleich zum Vorgänger **Chaos Theory** verbessert. Die Kehrseite der Medaille: Auch die Hardware-Anforderungen sind noch einmal kräftig gestiegen.

Shader-3-Karte ist Pflicht

Für alle Details in einer Auflösung von 1.024x768 müssen Sie daher schon ein PC-System der oberen Mittelklasse auffahren, das mit mindestens einem Athlon 64 3800+/P4 3,6 GHz sowie einer Shader-Modell-3-Grafikkarte (Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT) bestückt sein sollte. Eine Unterstützung für Grafikkarten mit Shader-Modell 2 besitzt die 3D-Engine von **Splinter Cell: Double Agent** nicht, das zeigte der Test mit einer Radeon X800 Pro, die massive Bildfehler produzierte. Die traten allerdings auch auf, wenn wir die Kantenglättung aktivierten, unabhängig davon, ob eine Ati- oder eine Nividia-Karte zum Einsatz kam oder das HDR zusätzlich ausgeschaltet wurde. Die empfohlene Speichermenge ist 2.048 MByte. Mit der Hälfte an Arbeitsspeicher verlängert sich die Ladezeit gerade einmal von 45 auf 49 Sekunden. Dafür sinkt die Fps-Rate um 13 Prozent.

Weniger Details, mehr Fps

Ein probates Mittel gegen Ruckler ist das Verringern der Umgebungsdetails, was zu einem Anstieg der Fps-Rate um 55 Prozent führt (6 Fps, gemessen mit Athlon 64 3000+, Geforce 7600 GT, 1 GByte RAM). Ein Leistungsplus von je 36 Prozent (4 Fps) ist möglich, wenn Sie auf Texturen mit einer sehr hohen Qualität oder das Hardware-Schatten-Mapping verzichten. Schalten Sie zusätzlich noch die Optionen „Detailreicher Schatten" sowie „High Quality Soft Shadows" ab, heimsen Sie einen weiteren Performance-Gewinn von bis zu 27 Prozent beziehungsweise 9 Prozent ein. (fs)

Warhammer: Mark of Chaos

Maximale Details, 1.280x1.024, kein FSAA/AF

Minimale Details, 1.280x1.024, kein FSAA/AF

DETAILSCHWUND Die Texturqualität ist niedrig, die Objekte und Figuren sind polygonarm. Außerdem fehlen Schatten, Lichtspiegelungen und der Bloom-Effekt.

Die Markenzeichen des **Warhammer**-Strategiespiels sind eine extrem weit heraus- oder hereinzoombare Kamera sowie der sehr hohe Detailgrad von Texturen, Figuren und Objekten. Dazu kommen optische Schmankerln wie Soft-Shadows, Normal und Tone Mapping sowie HDR-Bloom. Um diese Detailfülle realisieren zu können, hat Entwickler Black Hole (**Armies of Exigo**) den Renderer der hauseigenen **AoX**-Engine ausgebaut. Zur Freude alle Strategen fallen die Hardware-Anforderungen der neuen Grafik-Leistungszentrale trotzdem noch moderat aus.

Kein High-End-PC notwendig

Warhammer: Mark of Chaos läuft auf einem Spiele-PC der oberen Mittelklasse flüssig. Bereits ein Athlon 64 3500+ oder Intel P4 mit 3,4 GHz besitzen ausreichend Rechenkraft, um die realistische Physiksimulation sowie eine höchstmögliche Zahl an Polygonen für die Einheiten und Objekte zu berechnen. Mit einer Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT sind Sie auch für alle anderen Details in einer Auflösung von 1.024x768 (ohne Kantenglättung und anisotropen Filter) gut gerüstet. In puncto Arbeitsspeicher garantieren 1.024 MByte einen flüssigen Spielbetrieb und erträgliche Ladezeiten.

Viel Mehrleistung möglich

Verderben Ruckler den Spielspaß, sollten Sie zuerst die Schatten deaktivieren (Schattenqualität: „Aus"). Belohnung: ein sattes Leistungsplus von bis zu 83 Prozent. Reicht das immer noch nicht, spielen Sie zusätzlich mit niedrigen Effektdetails und ohne den Bloom-Effekt. Der mögliche Leistungsgewinn bei dieser Tuning-Maßnahmen beträgt 50 respektive 33 Prozent. Ein deutlich geringeres Tuning-Potenzial von gerade mal 11 Prozent bietet dagegen der Verzicht auf die Lichtreflexe sowie die Reduktion der Texturendetails der Einheiten, Objekte und des Geländes. Die zweite Tuning-Option sollten lediglich Spieler mit einer sehr schwachen Grafikkarte nutzen, da das Spiel mit minimalen Texturendetails kräftig an Atmosphäre einbüßt. (fs)

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

MAINBOARDS

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Ultra-2F	S, GL, sA	AM2 / nF570	D2	84,-
K9N Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	D2	109,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	129,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	105,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN9 SLI	S, GL, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	124,-
AW8D	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	159,-

DFI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
Infinity NF Ultra II-M2	S, GL, F, sA	AM2 / nF4-U	D2	99,-
Infinity 975X/G	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	169,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2NPV-VM	µATX, S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	84,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2	94,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	134,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	179,-
Crosshair	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	219,-
P5NSLI	S, GL, sA	775 / nF570-SLI	D2	109,-
P5B Deluxe	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	179,-
P5B Deluxe/WIFI-AP	S, WL, F, sA	775 / P965	D2	189,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2*	209,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M51GM-S2G	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF430	D2	74,-
M55Plus-S3G	S, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	84,-
965P-S3	S, GL	775 / P965	D2	124,-
965P-DS4	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	159,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

Grafikkarte

CLUB 3D 7950GT

- NVIDIA® GeForce™ 7950 GT Chip
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 550 MHz Chiptakt
- 1.400 MHz Speichertakt
- 2x DVI-I, TV-Out
- PCIe x16

289,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	122,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	144,-	

Pentium® D (775)		GHz	Cache	tray	boxed
805	Smithfield	2,67	2x 1.024	92,-	98,-
915	Presler	2,8	2x 2.048		124,-
925	Presler	3,0	2x 2.048	132,-	142,-
940	Presler	3,2	2x 2.048		209,-
945	Presler	3,4	2x 2.048	164,-	172,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6300	Allendale	1,86	2x 1.024	169,-	186,-
E6400	Allendale	2,13	2x 1.024	214,-	224,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	309,-	319,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048	509,-	519,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	969,-	979,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		999,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3000+	Venice	1,8	1x 512	56,-	68,-
3200+	Venice	2,0	1x 512	60,-	76,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		90,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	86,-	106,-

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Orleans	2,0	1x 512		88,-
3500+	Orleans	2,2	1x 512	86,-	96,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		116,-

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Windsor	2,0	2x 512	152,-	162,-
4200+	Windsor	2,2	2x 512	180,-	194,-
4600+	Windsor	2,4	2x 512	260,-	274,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	319,-	339,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		739,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	124,-	121,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	134,-	128,-
DDR	2,0 GB	400 / 3-3-3	246,-	
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	260,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	126,-	120,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	132,-	123,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	244,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	250,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	128,-	119,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	242,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	116,-	112,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	120,-	115,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	132,-	125,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	228,-	254,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	234,-	

CRUCIAL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3	118,-	110,-
DDR Ballistix	1,0 GB	400 / 2-2-2	134,-	
DDR	2,0 GB	400 / 3	224,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	110,-	105,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	114,-	108,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	246,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	254,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	1,0 GB	800 / 5-5-5	129,-	122,-
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	137,-	132,-
DDR2 System Elite	1,0 GB	533 / 4-4-4	114,-	109,-
DDR2 System Elite	1,0 GB	667 / 5-5-5	117,-	112,-
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	248,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	268,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	280,-	
DDR2 System Elite	2,0 GB	533 / 4-4-4	222,-	
DDR2 System Elite	2,0 GB	667 / 5-5-5	228,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	142,-	132,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	126,-	132,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	259,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	264,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3		108,-
DDR	2,0 GB	400 / 2-3-3	252,-	
DDR	2,0 GB	500 / 3-4-4	254,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4	112,-	104,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5	116,-	107,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	122,-	115,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5	224,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5	244,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	284,-	
DDR2	2,0 GB	1000 / 5-5-5	334,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	89,-
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / 7600GS	134,-
EN7600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	154,-
EN7600GT SILENT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	179,-
EN7950GT/HTDP	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
GF8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	499,-
GF8800GTX/HTDP	PCIe	768-D3 / 8800GTX	649,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7600GS	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
7600GS	AGP	256-D2 / 7600GS	119,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX76T256D-RH	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
N76G256D-RH	AGP	256-D2 / 6800GS	119,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7300GT	PCIe	253-D2 / 7300GT	84,-
PX7600GT Extreme	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
PX7900GS	PCIe	256-G3 / 7900GS	189,-
PX7950GT	PCIe	256-G3 / 7950GT	239,-
PX7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
PX7900GTX	PCIe	512-G3 / 7900GTX	389,-

MSI		MB / Chip	€
NX6200-TD128E	PCIe	128-DD / 6200TC	40,-
NX7600GS-T2D256EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
NX7600GT-T2D256EZ	PCIe	256-G3 / 7600GT	179,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1650PRO SILENT	PCIe	256-G3 / X1650PRO	139,-
EAX1950XT/HTVDP	PCIe	256-G3 / X1950XT	289,-
EAX1950CF/HP	PCIe	512-G4 / X1950	419,-
EAX1950XTX/HTVDP	PCIe	512-G4 / X1950XTX	419,-

MSI		MB / Chip	€
RX1600PRO-TDE	PCIe	256-D2 / X1600PRO	89,-
RX1650PRO-T2D	PCIe	256-G3 / X1650PRO	109,-
RX1950PRO-VT2D	PCIe	512-G3 / X1950PRO	239,-
RX1950XTX-VT2D	PCIe	512-G4 / X1950XTX	419,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1600PRO Ultimate	PCIe	256-D2 / X1600PRO	119,-
X1650PRO	PCIe	256-G3 / X1650PRO	129,-
X1900GT	PCIe	256-G3 / X1900GT	179,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	199,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	269,-
X1950XTX ViVo	PCIe	512-G4 / X1950XTX	419,-
X1950 XTX	PCIe	512-G4 / X1950XTX	599,-

FESTPLATTEN S-ATA

3,5"

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6V080E0	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
6G160E0	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	56,-
6V200E0	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	67,-
6V250F0	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	74,-
6H500F0	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	209,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
HD160JJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	58,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	72,-
HD300LJ	SATA2	300	9 / 8 / 7.200	94,-
HD400LJ	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	109,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	114,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380811AS	SATA2	80	8 / 8 / 7.200	44,-
ST3120811AS	SATA2	120	8 / 8 / 7.200	57,-
ST3160811AS	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	59,-
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	74,-
ST3250820NS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	76,-
ST3250620AS	SATA2	250	8 / 16 / 7.200	79,-
ST3250620NS	SATA2	250	8 / 16 / 7.200	83,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	96,-
ST3400833NS	SATA2	400	8 / 8 / 7.200	154,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	199,-
ST3500630NS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	249,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	369,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	444,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD360AD	SATA	36	4 / 16 / 10.000	109,-
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	138,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	199,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	209,-
WD1600JS	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	58,-
WD1600YS	SATA2	160	9 / 16 / 7.200	64,-
WD2000JS	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	70,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	75,-
WD3000JS	SATA2	300	9 / 8 / 7.200	91,-
WD3200JS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	94,-
WD4000KD	SATA	400	9 / 16 / 7.200	144,-
WD4000YS	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	159,-
WD5000KS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	189,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
HDS721616	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	58,-
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	77,-
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	99,-
HDS725050	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	189,-

2,5"

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HTS541060	SATA	60	12 / 8 / 5.400	69,-
HTS541010	SATA	100	12 / 8 / 5.400	94,-

FUJITSU		GB	ms / Cache / UPM	€
MHV2100BH	SATA	100	12 / 8 / 5.400	92,-
MHV2120BH	SATA	120	12 / 8 / 5.400	99,-

DVD-LAUFWERKE

80 GB externe Festplatte

TEAC HD-15PUS-80

- 2,5"-Festplatte
- 15 ms Zugriffszeit
- 8 MB Cache · 5.400 UPM
- USB 2.0 und eSATA II

69,-

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
NEC AD-5170A*	18x / 8x	39,90	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	44,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	47,-	
NEC AD-7540A Slim, schwarz	8x / 4x	72,-	
NEC AD-7543A Slim, schwarz	8x / 4x	74,-	
PLEXTOR PX-760A	18x / 10x	84,-	89,-
PLEXTOR PX-760A	18x / 10x	84,-	
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	44,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,90	44,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-5169D	16x / 8x		79,-
PLEXTOR PX-608U	8x / 4x		149,-
SAMSUNG SE-S184M schwarz	18x / 8x		72,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	44,-	
PLEXTOR PX-760SA	18x / 10x	109,-	114,-
PLEXTOR PX-760SA	18x / 10x	109,-	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-101A*	2x / 2x	849,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN Stick v1.1	125	USB2.0-Stick	39,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	159,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	39,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	42,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DIR-635	300	Router	144,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP300N	300	PCI	99,-
WRT300N	300	Router	124,-
WAG300N	300	Router/Modem	164,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	49,-
WN511T RangeMax	300	PC-Card	94,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	49,-
WN121T	300	USB2.0	99,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	79,-
WNR834B RangeMax	270	Router	114,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	124,-
WNR854T	300	Gigabit Router	146,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card DSL v2.0	DSL	PCI	79,-
FRITZ!X USB v3.0	ISDN	USB	119,-
BlueFRITZ! Startpaket v2.0	ISDN	USB/BT	159,-

Router

AVM	Art	Ports	€
FRITZ!Box 2030	DSL-Modem	2	89,-
FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	89,-
FRITZ!Box Fon 5050	DSL-Modem/VoIP	2	139,-

D-LINK	Art	Ports	€
DI-604	DSL	4	33,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DVG-1402S	DSL/VoIP	4	99,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	104,-
DVA-G3342SB Horst Box	Rout./Mod./VoIP	4	369,-

NETGEAR	Art	Ports	€
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-
NETGEAR DG834B	DSL-Modem	4	60,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
Mambo	Schwarz	Midi	–	42,-
Soprano VX	Piano-Lack Schwarz	Midi	–	59,-
Armor*	Schwarz	Big	–	124,-

COOLERMASTER	Farbe	Typ	Netzteil	€
Centurion 5	Silber	Midi	–	54,-
Centurion 534	Schwarz	Midi	–	56,-
Cavalier 3	Silber	Midi	–	64,-
Ammo 533	Schwarz	Midi	–	69,-
Mystique 632*	Schwarz	Midi	–	129,-
Stacker	Silber/Schwarz	Big	–	133,-
Stacker 830	Silber/Schwarz	Big	–	209,-

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-7 PlusII	Silber	Midi	–	89,-
PC-60A Plus II	Silber	Midi	–	129,-
PC-V1000B Plus	Schwarz	Midi	–	199,-

CHIEFTEC	Farbe	Typ	Netzteil	€
BH-01B-B-B	Schwarz	Midi	–	62,-
LBX-02B-B-B	Schwarz	Big	–	69,-
Giga GX-01B	Schwarz	Big	–	84,-

SILVERSTONE	Farbe	Typ	Netzteil	€
SILVERSTONE TJ08	Schwarz	Midi	–	84,-
SILVERSTONE LC17	Schwarz	HTPC	–	94,-
SILVERSTONE SG01	Silber	HTPC	–	109,-
SILVERSTONE LC16M	Silber	HTPC	–	209,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
ENERMAX CA-3030	Schwarz/Silber	Midi	–	44,-
ENERMAX ECA3052	Schwarz/Silber	Midi	–	79,-
ZALMAN HTPC HD160	Silber	HTPC	–	319,-
ZALMAN HTPC HD135	Schwarz	HTPC	–	349,-

* inkl. Window-Kit

SANDISK 2 GB Speicherkarte

Memory Stick PRO Duo

- 2 GB Speicherkapazität
- inkl. Adapter

49,- SanDisk

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
CHIEFTEC CFT-560A CM	560 W	ATX2	99,-
COOLERMASTER iGreen Power	430 W	ATX2	74,-
COOLERMASTER RealPower	550 W	ATX2	109,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX GALAXY	1000 W	ATX2	349,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	84,-
SILVERSTONE ST65ZF	650 W	ATX2	119,-
THERMALTAKE Toughpower	700 W	ATX2	119,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	99,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	149,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald H601	Sempron 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD-ROM	VIA S3 Graphics DeltaChrome	349,-
Ruby H601	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	474,-
Brilliant H601	Athlon 64 X2 4600+	2.048 MB	2x 250 GB	DVD±RW/DL	256 MB GeForce 7300GT, PCIe	1.309,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6JE-AP012H	Core Duo T2300E (1,66 GHz)	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, Windows XP Home	1.059,-
F3JP-AS017M	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	15,4	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Windows MCE	1.529,-
R1F-K017T	Core 2 Duo T7200 (2 GHz)	13,3	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Windows XP Tablet PC	2.019,-
V1JP-AJ004P	Core Duo T5600 (1,83 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Windows XP Pro	1.839,-
VX1-5E008P-A	Core 2 Duo T7400 (2,16 GHz)	15,0	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Windows XP Pro	2.629,-
W1JC-AJ001P	Core Duo T2500 (2,0 GHz)	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, Windows XP Pro	2.019,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Q35-T2300	Core Duo T2300 (1,66 GHz)	12,1	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, Windows XP Home	1.199,-
Q40-Pro U1400	Core Solo U1400 (1,2 GHz)	12,1	1.280 MB	60 GB	DVD±RW DL	WLAN, Windows XP Pro	2.229,-

TFT-MONITORE

BELINEA	ms		Zoll	Merkmale	€
1905 S1	si	8	19,0		199,-
1925 S1W	si	5	19,0	Sound	239,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	309,-

BENQ	ms		Zoll	Merkmale	€
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	224,-
FP93GX	si	2	19,0	DVI-D	289,-
FP202W	bl	8	20,1	DVI-D	339,-

EIZO	ms		Zoll	Merkmale	€
S1931SH	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S2100	gr o. bl	16	21,3	DVI-D/USB	889,-
S2410W	gr	16	24,0	2x DVI-I/USB	1.129,-

SAMSUNG	ms		Zoll	Merkmale	€
940BW	si	4	19,0	DVI-D	239,-
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	289,-
204B	si	5	20,1	DVI-D/Pivot	409,-

HANNSG	ms		Zoll	Merkmale	€
HC194DP	si	8	19,0	DVI-I/Sound	209,-
HW191DP	si	5	19,0	DVI-D/Sound	219,-
HX191DP	si	5	19,0	DVI-D/Sound	214,-

LG	ms		Zoll	Merkmale	€
L1919S	si	8	19,0		209,-
L1952TQ	si	4	19,0	DVI-D	259,-
L204WT	si	5	20,1	DVI-D	329,-

Tastatur

LOGITECH G11

- 105 Tasten und 36 programmierbare Multimedia-Tasten
- einstellbare Tastenbeleuchtung
- Sperrschalter für Windows-Taste (Spieler-Modus)
- 2-Port USB Hub
- Handballenauflage
- USB

59,- Logitech

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON Merc Gaming Keyboard	USB	39,-
RAPTOR Gaming K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	44,-
MX Revolution	USB	84,-
G5 Laser Mouse	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
MS Habu Gaming Mouse	USB	54,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Notebook Optical Mouse	USB	12,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

SAITEK	Typ	€
Cyborg EVO	Joystick	29,-
Cyborg EVO Force	Joystick	49,-
X52 Flight Controll	Joystick	169,-

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	28,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
THRUSTMASTER Afterburner II	Joystick	42,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
GAMESDOCTOR X9001	Schwarz	12,50
RAZER Mantis Speed	Schwarz	24,-
RAZER Mantis Control	Schwarz	24,-
RAZER eXact Mat	Schwarz	29,-
SHARKOON 1337 Gaming Mat „Shooter"	Camouflage	9,90
STEELPAD QcK	Schwarz	9,50

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	99,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	139,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Headsets	Anschluss	€
LOGITECH Precision Gaming	Klinke	29,-
PLANTRONICS Audio 350	Klinke	34,-
RAZER Barracuda HP-1	Klinke	139,-
SAITEK GH20 Vibration Headset	Klinke	29,-
SENNHEISER PC 160	Klinke	69,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	Klinke	79,-

GAMES

Action	€
Battlefield Vietnam	9,-
Battlefield II	44,90
Battlefield 2142	47,-
Blazing Angels Squadron of WWII	38,90
Darkstar One	29,-
Half Life I Anthology	16,90
Peter Jacksons King Kong	38,90
Quake 4	16,-
Ravenshield Athena Sword Addon	6,90

Rollenspiel & Adventure	€
Dungeon Siege II	24,90
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Gothic 3	46,-
Guild Wars	38,90
Guild Wars - Nightfall	37,90
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Neverwinter Nights II	45,-
The Elder Scrolls IV - Oblivion	31,90
Oblivion: Knights of the Nine Addon	21,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	39,90
World of Warcraft	19,-

Sport & Simulation	€
Die Gilde 2	44,-
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Haustiere Addon	26,-
FIFA Football 07	47,-
Flight Simulator X	47,-
Flight Simulator X Deluxe	57,-
Need for Speed - Carbon	47,-

Strategie	€
Age of Empires III	36,-
Age of Empires III - War Chief Addon	29,-
Anno 1701	44,-
Civilization IV	22,90
Heroes of Might & Magic 5 - Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Medieval II	44,-
ParaWorld	44,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90
Warhammer - Mark of Chaos	44,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

HARDWARE

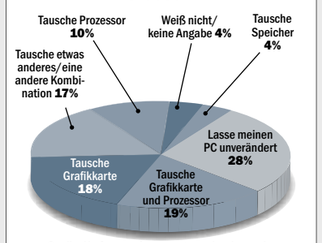
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF

„Mehr Mut zur Einzigartigkeit!“

Irgendwann 2007 – Kunde zum Hardware-Händler: „Ich hätte gern ein Nforce-7-Mainboard.“ Händler: „Kein Problem, haben wir auf Lager.“ Kunde verunsichert: „Von welchem Hersteller sind denn die Boards?“ Antwort: „Ist doch egal, die sind sowieso alle gleich.“ Das fiktive Gespräch ist gar nicht so unwahrscheinlich. Bereits beim aktuellen Platinen-Chipsatz Nforce 680i SLI bietet Nvidia ein Standarddesign an, das viele Hersteller übernehmen. Dabei ist die Nvidia-Vorgabe alles andere als perfekt: Der Chipsatzlüfter ist serienmäßig zu laut, es gibt nur einen PATA-Kanal und eSATA-Anschlüsse fehlen gänzlich. Konsequenz für die Board-Hersteller: Nur mit üppiger Ausstattung oder einem niedrigen Preis kann man sich vom Einerlei abheben. Darunter leiden besonders die kleineren Hersteller. Ich hoffe, der Trend zum Standarddesign setzt sich nicht durch, Platinen mit Nforce-650-Chip werden wieder echte Unikate und mehr Erzeuger haben wie Asus oder Gigabyte Mut zur Einzigartigkeit und bringen ein eigenes, cleveres Layout.

Ihre Aufrüstpläne für das nächste halbe Jahr:



Quelle: Umfrage auf www.pcgameshardware.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto „Leser helfen Lesern“: Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf „Webcode“.

GEFORCE 8800 GTX/GTS

Neue High-End-Klasse von Nvidia

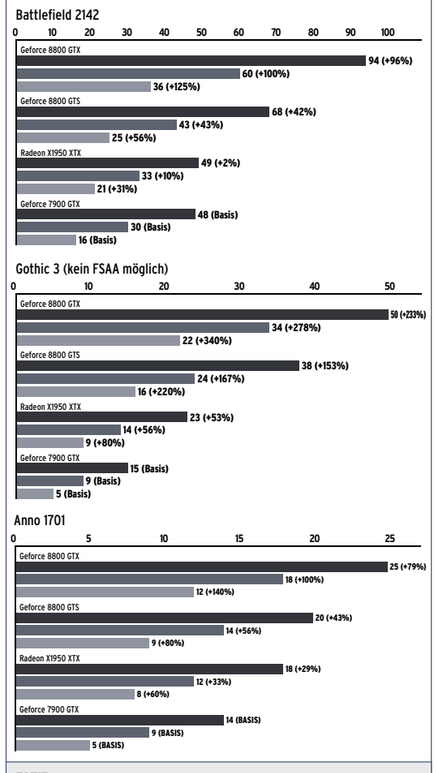
575 MHz Chip- und 900 MHz Speichertakt, zusammengefasste Shader-Einheiten (sogenannte Unified Shader) sowie Direct3D-10-Unterstützung und 768 MByte RAM. Das geht Ihnen zu schnell? Gut, die neue High-End-Klasse von Nvidia im Detail: Eine Innovation sind die vereinheitlichten Shader-ALUs. Bei aktuellen Grafikchips unterscheidet man zwischen Pixel- und Vertex-Einheiten. Je nach Spielsituation teilen sich die Recheneinheiten bei der Geforce-8800-Reihe die Arbeit dynamisch auf – das bedeutet eine höhere Effizienz. Dabei kommen 128 Skalarprozessoren zum Einsatz – das ist ebenfalls neu. Den GDDR3-Speicher mit 768 MByte spricht der Grafikchip per 384-Bit-Verbindung an. Bisher waren bei Top-Karten lediglich 256 Bit üblich. Auch die anisotrope Filterung wurde optisch aufgewertet und Kantenglättung funktioniert nun zusammen mit HDR-Beleuchtung.

Neben dem beschriebenen Top-Modell Geforce 8800 GTX für rund 600 Euro kommt eine günstigere Variante heraus: Die 8800 GTS ist kürzer und hat 640 Megabyte samt 320-Bit-Anbindung. Die Taktraten sind auf 500/800 MHz gesenkt. Dafür kostet die GTS-Version „nur“ 450 Euro. Die ersten Benchmark-Ergebnisse mit drei aktuellen Spielen finden Sie in der Übersicht rechts.

Info: www.nvidia.de

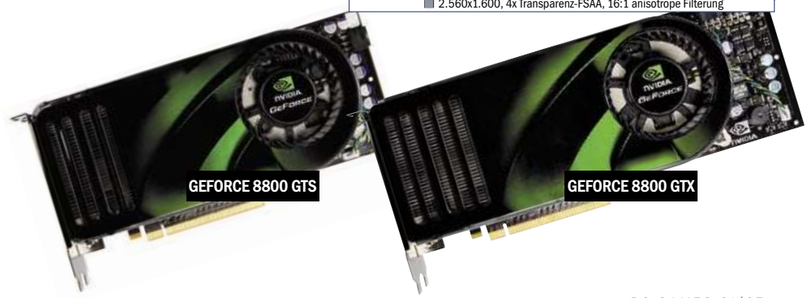
Geforce-8800-GTX-Serie im Test — Fps

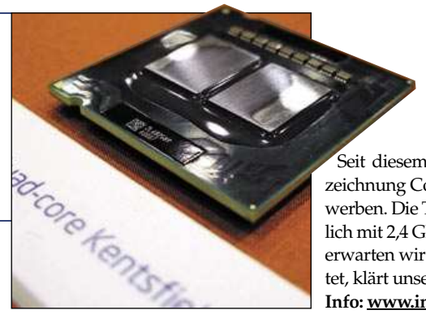
Einstellungen: Core 2 Duo mit 3,3 GHz, 2 GByte DDR2-1.020-RAM, Forceware 97.02, Catalyst 6.10



FAZIT:
- **BF 2142** und **Gothic 3** sind auf der Geforce 8800 GTX sogar in 1.920 gut spielbar.
- Auch die 8800 GTS ist deutlich schneller als eine X1950 XTX oder 7900 GTX.
- Bei **Gothic 3** funktioniert grundsätzlich keine Kantenglättung.

LEGENDE
- 1.280x1.024, 4x Transparenz-FSAA, 16:1 anisotrope Filterung
- 1.920x1.200, 4x Transparenz-FSAA, 16:1 anisotrope Filterung
- 2.560x1.600, 4x Transparenz-FSAA, 16:1 anisotrope Filterung





CORE 2 EXTREME QX6700

Intel: Erste Vierkern-CPUs

Seit diesem Monat sind die ersten Vierkern-Modelle unter der Bezeichnung Core 2 Extreme QX6700 für rund 1.000 Euro käuflich zu erwerben. Die Taktrate liegt bei 2,67 GHz. Auch der Q6600 – wahrscheinlich mit 2,4 GHz – ist für 850 Euro ein teurer Spaß. Günstige Vierkerner erwarten wir erst im Herbst 2007. Was der QX6700 im Spielealltag leistet, klärt unser Test – voraussichtlich kommende Ausgabe.
Info: www.intel.de

QUAD FX

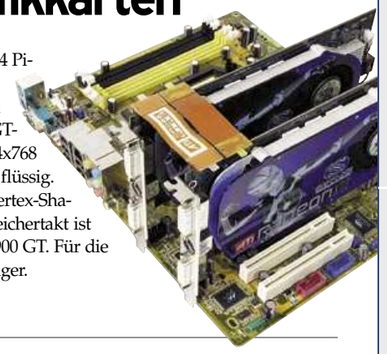
Vierkern-System von AMD

Eine Platine, zwei Sockel, vier Kerne: AMD hat zwar noch keine Quad-Core-CPUs, trotzdem dürfen Sie noch in diesem Jahr einen PC mit vier Kernen zusammenbauen. Quad FX oder AMD 4x4 heißt die Technik. Dazu brauchen Sie zwei neue Zweikern-Prozessoren – die bisherigen Modelle funktionieren nicht im Dual-Modus. Entsprechende Chips bietet AMD im Doppelpack an: Für zwei günstige Modelle zahlen Sie angeblich weniger als 1.000 Euro. Zweimal die Top-Variante soll dagegen deutlich mehr als 1.000 Euro kosten. Passende Chipsätze kommen zunächst nur von Nvidia.
Info: www.amd.de

RADEON X1650 XT/X1950 PRO

Ati: Preiswerte Grafikkarten

Für rund 140 Euro bekommen Sie bei der X1650 XT 24 Pixel-Shader-ALUs, 574 MHz Chip-, 672 MHz Speichertakt. Die meisten Hersteller takten ihre Karten noch höher. Das reicht für Spieleleistung auf Geforce-7600-GT-Niveau, **Need for Speed Most Wanted** läuft in 1.024x768 mit 4x Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung flüssig. 190 Euro kostet die X1950 Pro mit 36 ALUs und acht Vertex-Shader-Einheiten. Mit 580 MHz Chip- und 600 MHz Speichertakt ist der Neuling schneller als die gleich teure Radeon X1900 GT. Für die ebenso schnelle 7900 GS zahlen Sie rund 20 Euro weniger.
Info: www.ati.de



NFORCE-6-SERIE

Nvidia: Mainboard-Chips für Intel

Gleich drei neue Chipsätze für den Core 2 Duo und Intels kommende Vierkern-Varianten: Der Nforce 650i Ultra ist für preisbewusste Spieler gedacht, bietet einen Gigabit-Netzwerkanschluss und vier weitere für SATA-Festplatten. Genauso ausgestattet, aber mit besseren Übertaktungsfunktionen und SLI-Unterstützung ist der Nforce 650i SLI. Entsprechende Platinen kommen im Dezember oder Januar. Schon jetzt gibt es das Top-Modell Nforce 680i SLI: SLI-Unterstützung, zweimal Netzwerk, sechsmal SATA, DDR2-1200 und drei Grafiksteckplätze (SLI plus Physikberechnung).
Info: www.nvidia.de

Neue Intel-Chipsätze für Dual- und Quad-Core

Unterstützung für DDR3-Speicher, 133 MHz Frontside-Bus-Takt und PCI-Express 2.0 – das sind die wichtigsten Neuerungen der neuen Chipsatz-Serie für Intel-Platinen. Dazu gehören der X38 für leistungsgierige Spieler mit zwei Grafiksteckplätzen (PCI-E x16) sowie der günstigere P35. Die genannten Modelle kommen im zweiten Quartal 2007. Danach folgen G35 und G33 jeweils mit unterschiedlich starker Grafikeinheit.
Info: www.intel.de

Internet Explorer 7 angelandet

Neu ist die „Tabbed Browsing“-Technik, bei der Sie mehrere Seiten parallel aufrufen – genau wie beim Firefox. Weitere Neuerungen stecken unter der Oberfläche: Der Internet Explorer 7 schützt vor Phishing (Datenklau) und potenziell gefährlichen Active-X-Programmen. Außerdem werden Web-Standards besser unterstützt als bisher. Zweckmäßig ist der Button, mit dem Sie gespeicherte Anwenderdaten und Cookies löschen. Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, sollte der neue Internet Explorer bereits als automatisches Update auf allen PCs mit Windows XP gelandet sein.
Info: www.microsoft.de

Vierkern-CPUs von AMD

Der kommende Vierkern-Chip mit dem Codenamen „Barcelona“ kommt zunächst im Opteron für den Server-Sockel F zum Einsatz. Die Verlustleistung (Wärmeentwicklung) bleibt wegen der Umstellung auf den 65-Nanometer-Prozess bei maximal 120 Watt. Jeder Kern erhält 64 kByte L1- und 512 kByte L2-Zwischenspeicher. Dazu kommt ein zwei MByte großer L3-Zwischenspeicher, den sich die Kerne teilen. Der Prozessor nutzt die neue Befehlserweiterung SSE128. Auch die Stromsparfunktionen wurden verbessert, sodass sich die Taktfrequenz für jeden Kern separat einstellen lässt.
Info: www.amd.de

Ati: Neue Chipsätze

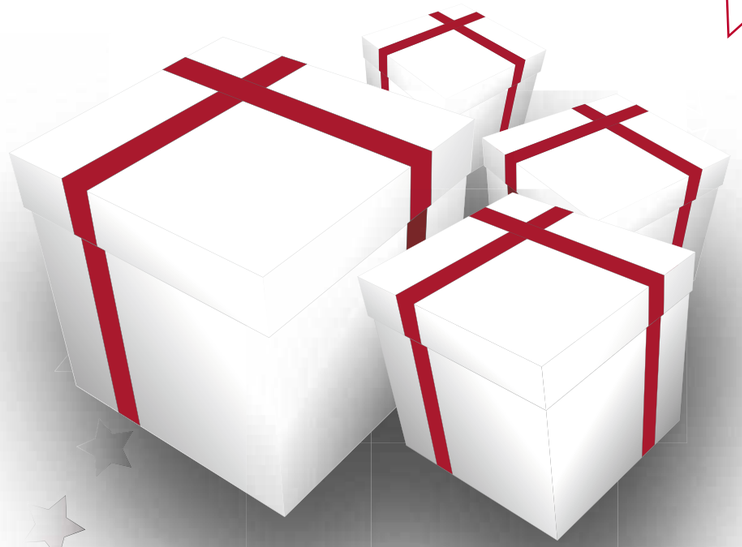
Laut Internetgerüchten plant Ati vier neue Chipsätze für Platinen mit dem AMD-Sockel AM2: RS740, RS790, RX790 und RD790. Der RD790 soll bis zu vier PCI-Express-x8-Steckplätze unterstützen und ist offenbar für AMDs kommende Prozessorarchitektur gedacht. Der RX790 bietet hingegen nur einen PCI-Express-x16-Steckplatz. Ende 2007 folgen voraussichtlich zwei Chipsätze mit integrierter Grafik: RS790 (Shader-Model 4) und RS740 (Shader-Model 3).
Info: www.ati.de

Corsair: innovative Speicher-Kühlung

Bei der neuen Dominator-Serie verwendet Corsair eine einzigartige Kühlung: In vier Reihen angeordnete Kühlrippen beseitigen die Abwärme der Chips auf beiden Seiten. Bisher gibt es die „DHX“ genannte Kühlung bei DDR2-800- und DDR2-1111-Modulen.
Info: www.corsairmicro.com

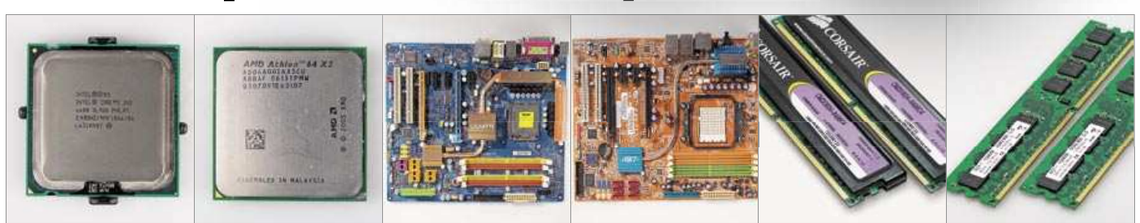
Wünsch dir was!

Alle Jahre wieder taucht zu Weihnachten die große Frage auf: Was kommt auf den Wunschzettel und in was investiert man das Weihnachtsgeld?



Das Jahr 2006 stand im Zeichen der Dual-Core-CPUs. AMD reduzierte drastisch die Preise für die Athlon-64-X2-Prozessoren und Intel stellte mit der Core-2-Duo-Serie eine Top-Spiele-CPU vor, die in puncto Leistung absolut überzeugte. Bei den Grafikkarten behaupteten sich die AGP-Modelle weiterhin am Markt. Nvidia präsentierte mit der Geforce-8800-Reihe eine neue Kartengeneration, die dank Shader-Modell 4 zu Direct3D 10 in Windows Vista kompatibel ist. In 2007 ist das neue Betriebssystem Trumpf, schließlich erreichen im Vista-Fahrwasser viele Hard- und Software-Neuerungen die nationalen und internationalen Märkte. (fs)

CPU | Mainboard | RAM



Core 2 Duo E6600 | Athlon 64 X2 4600+ EE | Gigabyte 965P-DQ6 | Abit KN9 SLI | Corsair TWIN2X2048-6400C4 | MDT M2GB-667K

Die beste Leistung gibt es derzeit bei Intel, besonders günstige CPUs bei AMD. Wer zu Weihnachten ein Top-Spielesystem will, kauft den Core 2 Duo E6600 (290 Euro). Ein passendes Board mit sehr guter Lüftersteuerung und vielen Overclocking-Funktionen ist das 965P-DQ6 von Gigabyte. Günstiger und sparsamer ausgestattet sind das Asus P5B-E, Gigabytes 965P-DS3 oder das P965 Platinum von MSI für jeweils 130 Euro. Sie wünschen sich eine AMD-CPU? Für 110 Euro bekommen Sie das Abit KN9 SLI mit Heatpipe-Kühlung, guter Ausstattung und Nforce-570-SLI-Chip. Der Athlon 64 X2 4600+ für AM2 bietet dazu ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Tipp: Die EE-Variante ist mit 250 Euro kaum teurer als das normale Modell und verursacht weniger Abwärme. Wer bei AMD besonders günstig aufrüsten will, kauft den X2 3800+ EE für rund 150 Euro zusammen mit der preiswerten, aber selten verfügbaren Asrock-Platine AM2XLI-eSATA2 für nur 60 Euro.

Für ein schnelles AM2-System sollte es schon DDR2-800-Speicher sein – etwa Corsairs TWIN2X2048-6400C4-Pärchen oder der EM2-6400 996527 von Mushkin (je 2 Gigabyte). Für langsamere AMD-CPUs oder Core-2-Duo-Modelle reicht hingegen günstiges DDR2-667-RAM wie das 2-GByte-Kit M2GB-667K von MDT. 1 Gigabyte Speicher sollten Sie für kommende Spiele ebenso meiden wie Einzelkern-CPUs.

Ein Geheimtipp: Mit ein wenig Risikobereitschaft, einem geeigneten Board und ausreichend Arbeitsspeicher (etwa Corsairs TWIN2X2048-6400C4) können Sie einen günstigen Core 2 Duo E6300 reichlich übertakten und erhalten auf diese Weise hohe Leistung für kleines Geld.

TOP-PRODUKTE
Die Weihnachtsempfehlungen

Prozessor
Core 2 Duo E6600 (775) ..... ca. € 290,-

Prozessor
Athlon 64 X2 4600+ EE (AM2) ..... ca. € 250,-

Mainboard
Gigabyte 965P-DQ6 (775) ..... ca. € 190,-

Mainboard
Abit KN9 SLI (AM2) ..... ca. € 110,-

Arbeitsspeicher
Corsair TWIN2X2048-6400C4 ..... ca. € 270,-

Arbeitsspeicher
MDT M2GB-667K ..... ca. € 190,-

Grafikkarten | Monitore

Leadtek A7600 GT TDH (AGP) | Gainward Bliss 7800 GS+ (AGP) | Sapphire Radeon X1950 Pro (PCI-E) | Asus EN8800GTX (PCI-E) | Viewsonic VX724 | Philips 200WB

Schnäppchenjäger greifen in dieser besinnlichen Zeit zur Geforce 7600 GT von Leadtek. Eine der schnellsten AGP-Grafikkarten erhalten Sie von Gainward: Ein 7900-GT-Chip sorgt auf der Bliss 7800 GS+ für viel Power im AGP-System. Brandneu sind X1950-Pro-Grafikkarten in AGP-Bauform, die sogar (minimal) schneller sind als eine 7950 GT. Auch für Käufer einer PCI-Express-Grafikkarte ist die Radeon X1950 Pro ein heißer Tipp. Mit rund 180 Euro ist die X1950 Pro kaum teurer als eine deutlich langsamere 7600 GT. Selbst die um mindestens 70 Euro teurere Geforce 7950 GT ist nicht schneller als unser Ati-Tipp. Wer zum Fest nur das Allerbeste unterm Tannenbaum sehen möchte, gönnt sich eine Geforce 8800 GTX.

Weihnachten – eine gute Zeit, um auf einen 16:10-Flüssigkristallbildschirm umzusteigen. Für rund 190 Euro bekommen Sie den Captiva E1902Wide (19 Zoll). Mehr Bildschirmdiagonale und Auflösung bietet der Philips 200WB (20 Zoll, 350 Euro). Oder darf es ein 30-Zöller von Dell sein (2.000 Euro)? Ebenfalls empfehlenswert sind die LCDs Viewsonic VX724 (17 Zoll) und Samsung Syncmaster 960BF (19 Zoll, 330 Euro).

TOP-PRODUKTE
Die Weihnachtsempfehlungen

Grafikkarte (AGP)
Leadtek A7600 GT TDH ..... ca. € 160,-

Grafikkarte (AGP)
Gainward Bliss 7800 GS+ ..... ca. € 290,-

Grafikkarte (PCI-Express)
Ati Radeon X1950 Pro ..... ca. € 180,-

Grafikkarte (PCI-Express)
Asus EN8800GTX ..... ca. € 560,-

17-Zoll-LCD
Viewsonic VX724 ..... ca. € 230,-

20-Zoll-LCD
Philips 200WB ..... ca. € 350,-

Kühler | Gehäuse | Netzteile

Cooler Master Hyper TX AMD | Thermalright Ultra 90 775 | NZTX Zero | Aerocool Extremengine 3T | Enermax Liberty ELT620AWR | Be quiet BQT P6-430-W Pro

AMD-Besitzer, die zum Fest den passenden Kühler suchen, finden in dem Cooler Master Hyper TX AMD ein passendes Präsent. Neben der einfachen Befestigung punktet der circa 25 Euro teure Kühler auch mit guter Kühlleistung bei einer geringen Geräuschbelastung. Beim Sockel 775 greifen Silent-Freaks zum Thermalright 90 775 für rund 35 Euro (ohne Lüfter).

Damit der neue Kühler auch viel Platz hat, bietet NZTX mit dem Zero ein Aluminiumgehäuse für etwa 150 Euro an. Der Clou beim Zero: Sieben eingebaute 120-mm- und ein 80-mm-Lüfter sorgen für reichlich Frischluft. Das Extremengine 3T ist mit 75 Euro wesentlich günstiger, bietet aber trotzdem mit einem großen 250-mm-Seitenlüfter eine gute Belüftung für alle Bauteile.

Für nur 75 Euro bekommen Sie das Be quiet Dark Power Pro P6 mit 430 Watt. Das Netzteil ist fast unhörbar und reicht für einen Mittelklasse-PC aus. Wer dem Weihnachtsmann einen schnellen Dual-Core-Prozessor und einen SLI-Verbund aus High-End-Karten abschwatzen kann, muss auch beim Netzteil aufrüsten. Unsere Empfehlung: das Enermax Liberty ELT620AWR.

TOP-PRODUKTE
Die Weihnachtsempfehlungen

Kühler
Cooler Master Hyper TX AMD ..... ca. € 25,-

Kühler
Thermalright Ultra 90 775 ..... ca. € 35,-

Gehäuse
NZTX Zero ..... ab. € 150,-

Gehäuse
Aerocool Extremengine 3T ..... ca. € 75,-

Netzteil
Enermax Liberty ELT620AWR ..... ca. € 130,-

Netzteil
Be quiet BQT P6-430-W Pro ..... ca. € 75,-

* Preis ohne Lüfter

Anzeige

Corsair DDR2-RAM: TWIN2X2048-6400C4D

Für Übertakter ist jetzt Weihnachten und Ostern zusammen: Corsairs neuer Dominator-Speicher bietet ein enormes OC-Potenzial. Dafür sorgt die einzigartige DHX-Kühltechnik (Dual-path-Heat-Exchange). Anders als bei gewöhnlichen Heatspreadern wird die Wärme nicht einfach nur auf einer größeren Fläche verteilt, sondern abgeleitet: Das Modul besteht aus acht Lagen, von denen zwei direkt in die Kühl-Fins münden – die Chips werden so von beiden Seiten gekühlt und bleiben deutlich kälter. Doch auch bei Standardeinstellungen ist das Zwei-Gigabyte-Pärchen mit DDR2-800 und CL4 extrem schnell.

CORSAIR™

Netzwerk | Speichermedien

AVM Fritz Box Fon WLAN 7170

AVM Fritz WLAN USB Stick v1.1

Western Digital WD1500ADFD

Samsung SP2504C

Samsung SH-S183

SH-D163

Wenn Sie schon mal daran gescheitert sind, einen Router zu installieren, oder besonderen Wert auf eine kinderleichte Installation legen, ist die AVM Fritz Box Fon WLAN 7170 das optimale Gerät für Sie. Neben den vier LAN-Ports für PCs können Sie ein ISDN-Telefon und drei analoge Geräte anschließen. Wer kein Telefon über die Fritz Box betreiben möchte, greift zur günstigeren Fritz Box WLAN 3070 (110 Euro). Und mit dem Fritz WLAN USB Stick v1.1 erhalten Sie einen leicht zu installierenden WLAN-Adapter für PCs und Notebooks.

Festplatten sind so günstig wie nie zuvor: Für nur 65 Euro bekommen Sie die sehr gute 250-GByte-Platte SP2504C von Samsung. Das SATA-Laufwerk ist zwar schon etwas älter, aber technisch noch immer voll auf der Höhe (leise und schnell). Wer noch mehr Platz braucht, greift zur großen Schwester, der HD400LJ für 120 Euro. Performance-Freaks sind bei Western Digital bestens aufgehoben. Die Raptor WD1500ADFD mit 10.000 Umdrehungen ist die schnellste Festplatte am Markt. Für Casemodder spannend: Die Platte gibt es auch mit Fenster.

Der SATA-DVD-Brenner SH-S183 von Samsung ist mit etwa 40 Euro relativ günstig und brennt DVD-Plus- und DVD-Minus-Medien mit bis zu 18-facher Geschwindigkeit. DVD-Plus-DL-Medien werden mit 8x, DVD-Minus-DL-Medien mit 8x gebrannt. Die Schreibqualität ist sehr gut, die Lautstärkeentwicklung liegt mit 2,4 Sone noch im Rahmen. Wer lediglich ein DVD-ROM-Laufwerk benötigt, greift zum SH-163 von Samsung. Dieses Leselaufwerk für circa 15 Euro liest DVDs mit 16-facher und CDs mit 48-facher Geschwindigkeit.

TOP-PRODUKTE

Die Weihnachtsempfehlungen

- **Netzwerk**
  AVM Fritz Box Fon 7170 ..... ca. € 170,-
- **Netzwerk**
  AVM Fritz WLAN USB Stick v1.1 ..... ca. € 30,-
- **Festplatte**
  Samsung SP2504C ..... ca. € 65,-
- **Festplatte**
  Western Digital WD1500ADFD..... ca. € 200,-
- **DVD-Brenner (SATA)**
  Samsung SH-S183 ..... ca. € 40,-
- **DVD-ROM (SATA)**
  Samsung SH-D163..... ab € 15,-

Eingabegeräte | Notebooks

Microsoft Habu

Microsoft Xbox 360 Controller

Logitech G25

Logitech G15

Dell XPS 1710

Asus S6F (Leather Edition)

Die Kollektion einwandfreier Spieler-Mäuse ist derzeit besser denn je. Der Konkurrenz um eine Nasenspitze voraus ist die Habu von Microsoft – für circa 60 Euro ein super Teil, mit dem Sie satte 2.000 dpi in der Hand haben. Eine günstige Alternative ist nach wie vor der Evergreen Logitech MX 518. Der Xbox-360-Controller für den PC ist mit zwei analogen Wippen ideal für Arcade-Rennspiele. Die Ergonomie dieses Gamepads ist ausgesprochen gut. Selbst nach stundenlangen Fußballsessions ermüden die Hände kaum.

Das Logitech G25 ist ein echtes Highlight. Noch nie hat Force-Feedback derart viel Spaß bereitet. Der Hersteller bietet bei diesem Lenkrad zudem eine H-Schaltung und ein Kupplungspedal an. Aber selbst ohne die beiden Extras wäre das G25 ein echter Gewinner. Ebenfalls von Logitech kommt die G15-Tastatur, die neben den Makro-Knöpfen, die Zeitverzögerungen aufzeichnen, auch ein Display bietet. Je nach Spiel lesen Sie darauf Zusatzinformationen ab. Tools (etwa Fraps) nutzen diesen kleinen Schirm ebenfalls.

Möchten Sie unterwegs aktuelle Games spielen und sind Ihnen 4 Kilogramm nicht zu schwer, ist das Dell XPS 1710 eine vortreffliche Option. Das Notebook können Sie auf Wunsch mit einem neuen Core-2-Prozessor und dem Geforce Go 7900 GTX bestellen. Die Grundkonfiguration mit einem Geforce Go 7900 GS liegt preislich bei etwa 1.800 Euro. Sind Sie eher auf der Suche nach einem leichten Begleiter, kommt das Asus S6F (Leather Edition) mit einem Gewicht von lediglich 1,4 Kilogramm in Frage. Das kleine 11-Zoll-Notebook bietet Core-2-Technik und immerhin 247 Minuten Akkulaufzeit.

TOP-PRODUKTE

Die Weihnachtsempfehlungen

- **Eingabegerät (Maus)**
  Microsoft Habu ..... ca. € 60,-
- **Eingabegerät (Gamepad)**
  Microsoft Xbox 360 Controller..... ca. € 30,-
- **Eingabegerät (Lenkrad)**
  Logitech G25..... ca. € 210,-
- **Eingabegerät (Tastatur)**
  Logitech G15..... ca. € 65,-
- **Notebook**
  Dell XPS 1710 ..... ca. € 1.800,-
- **Notebook**
  Asus S6F (Leather Edition) ..... ca. € 1.700,-

Sound | Multimedia

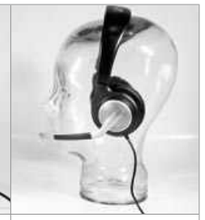
Creative X-Fi Xtreme Music

Teufel Concept C 2.1 USB

Creative Gigaworks G500

Apple iPod Nano 4GB

Speed-Link Medusa 5.1 PG



Sennheiser PC160

Bei den Soundkarten hat sich wenig getan: Wer die beste Klangqualität bei Spielen haben möchte, kommt auch an diesem Weihnachtsfest nicht an der Creative X-Fi (110 Euro) vorbei. Einzige Alternative am Markt ist die neue Barracuda AC-1 von Razer – die Karte ist mit 200 Euro allerdings relativ teuer. Bei den Soundsystemen können Sie hingegen aus einem breiten erstklassigen Angebot schöpfen. Hi-Fi-Experte Teufel ist mittlerweile die erste Adresse für PC-Sound. Das Teufel Concept C 2.1 USB ist das beste Stereo-Soundsystem am Markt. 120 Euro kostet die hochwertige Anlage – ein Geschenk (vielleicht auch für sich selbst), mit dem Sie nichts falsch machen können. Wem ein 2.1-System schon zu groß ist, der greift zum Creative Gigaworks T20 (rund 80 Euro), das ohne Subwoofer auskommt und gut klingt. Auch bei den 5.1-Soundsystemen ist die Auswahl groß: Creative-Fans kaufen das sehr gute Gigaworks G500 für ungefähr 190 Euro. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis besitzt das Teufel Concept E für 100 Euro; alle anderen Geräte der E-Serie sind ebenfalls empfehlenswert, aber je nach Ausstattung teurer.

Wer einen besonders schönen MP3-Player verschenken möchte, nimmt den neuen iPod Nano von Apple. Das Gerät kostet in der 4-GByte-Variante 200 Euro und ist uneingeschränkt empfehlenswert. Eine gute Alternative ist der günstige e260 von Sansa (110 Euro).

Sie wollen Weihnachten die Familie ausblenden und deshalb in ein neues Headset investieren? Empfehlenswert sind Speed-Link Medusa 5.1 Progamer (5.1-Headset) und Sennheiser PC160 (Stereo) – beide Sets bestechen durch sehr guten Klang und liefern astreine Sprachqualität.

TOP-PRODUKTE

Die Weihnachtsempfehlungen

- **Soundkarte**
  Creative X-Fi Xtreme Music ..... ca. € 110,-
- **2.1-Soundsystem**
  Teufel Concept C 2.1 USB ..... ca. € 120,-
- **5.1-Soundsystem**
  Creative Gigaworks G500..... ca. € 190,-
- **MP3-Player**
  Apple iPod Nano 4 GB ..... ca. € 200,-
- **Headset**
  Speed-Link Medusa 5.1 PG ..... ca. € 60,-
- **Headset**
  Sennheiser PC 160 ..... ca. € 60,-

Zubehör

OCZ Rally 1 Gigabyte

Sharkoon 1337 Mat Aqua

Suchen Sie noch nach einer Kleinigkeit für den Gabentisch? Dann ist ein USB-2.0-Speicher-Stick mit 1 Gigabyte Kapazität genau das Richtige. Der OCZ Rally etwa ist schmal und flach, das Metallgehäuse hochwertig. Die Schreib-/Leseleistung liegt bei ausgezeichneten 18,9/22,9 MByte/s. Mit der 355x255 mm großen und rutschfesten Sharkoon-Stoffmatte Aqua bescheren Sie Ihre Spielermaus mit einer optimalen Unterlage. Die Höhe von 1,5 mm garantiert eine hervorragende Ergonomie, die Start- und Reibwiderstände fallen sehr gering aus.

TOP-PRODUKTE

Die Weihnachtsempfehlungen

- **USB-2.0-Stick**
  OCZ Rally 1 GB..... ca. € 30,-
- **USB-2.0-Stick**
  Lexar Jumpdrive Lightning 1 GB..... ca. € 50,-
- **USB-2.0-Stick**
  Connect 3D Pocket Drive 1 GB..... ca. € 20,-
- **Mauspad**
  Sharkoon 1337 Mat Aqua ..... ca. € 10,-
- **Mauspad**
  Xtrac Hybrid..... ca. € 25,-
- **Mauspad**
  Giant High Sence Mat..... ca. € 15,-

Anzeige

SAPPHIRE Radeon X1950 PRO ULTIMATE – für mehr Ruhe im Advent!

Die SAPPHIRE X1950 PRO ULTIMATE präsentiert sich als das Weihnachtsgeschenk 2006 für ambitionierte Grafikanwender und preisbewusste High-End-Zocker! Bewährte SAPPHIRE Qualität, neueste Technik und die Silent-Kühlung machen diese Karte auch für zukünftige Spiele und Anwendungen wie Windows Vista™ fit. Mit 256MB GDDR3 Speicher, Dual-DVI, lupenreiner Bildqualität durch Shader Modell 3.0 und ATIs Avivo™ Technologie sind Sie für alle Anforderungen gerüstet.

Dank der neuen internen CrossFire™ Verbindung benötigen Sie keine Master Karte mehr, um ein CrossFire™ System aufzusetzen – eine zweite X1950 PRO genügt! Und wer es vollkommen leise will, nimmt eine zweite X1950 PRO ULTIMATE dazu! Gönnen Sie sich ein schönes und ruhiges Fest - mit der SAPPHIRE Radeon X1950 PRO ULTIMATE!

ERFOLGSDUO? Mit der neuen Sondkarten-Headset-Kombination will Razer Creative Paroli bieten.

Sound für Spieler

Maus-Spezialist Razer stellt unter dem Etikett Barracuda eine neue Soundkarte und ein Headset vor. Wir haben beide Teile auf Herz und Nieren geprüft.

Das Barracuda-Soundsystem besteht aus zwei Geräten, die man einzeln oder als Paket erwerben kann. Die Soundkarte trägt den Namen AC-1 Gaming Audio Card, das Headset läuft als HP-1 Gaming Headphones. Das Besondere an der Kombi: Razer nutzt zur Datenkommunikation eine modifizierte DVI-Schnittstelle (HD-DAI), die das Zusammenschließen der Geräte mit einem Stecker ermöglicht. Manko: Zur Kommunikation mit herkömmlicher Audio-Hardware benötigen Sie einen Adapter.

HP-1 Gaming Headphones

Ausstattung und Eigenschaften des HP-1 sind überdurchschnittlich gut. Zum Headset bekommen Sie einen Adapter, der das Gerät mit jeder beliebigen Soundkarte (bis 7.1) verbindet und zusätzlich einen USB-Anschluss besitzt. Der versorgt den in der Kabelfernbedienung versteckten Miniverstärker mit Strom. Per Fernbedienung steuern Sie alle Kanäle (vorn, hinten, Mitte, Bass) getrennt voneinander an. Zudem gibt es einen Regler, um die Gesamtlautstärke anzupassen. Was fehlt, ist ein Modus zum Stummschalten des Mikrofons. Das Anschlusskabel ist 250 Zentimeter lang, das Headset wiegt 310 Gramm. Den sehr guten Tragekomfort beeinträchtigt das nicht, da sich das Gewicht dank ansprechender Ohrmuschelpolsterung (Plüsch) und gutem Bügelsystem gleichmäßig verteilt. Den sieben Zentimeter langen Mikrofonarm können Sie abziehen, seine Position jedoch nur seitlich ändern. Der Klang ist die Paradedisziplin des HP-1. Die Klangqualität der pro Ohrmuschel vier Minilautsprecher ist hervorragend – bei Spielen, Filmen und Musik.

AC-1 Gaming Audio Card

Hersteller: Razer	**Ausstattung:** 1,60
Website: www.razerzone.de	**Eigenschaften:** 1,60
Preis: Ca. € 200,-	**Leistung:** 1,90
Preis-Leistung: Befriedigend	

⊕ Sehr gute Audio-Eigenschaften ⊕ Guter Raumklang
⊖ Hohe Prozessorlast ⊖ Sehr teuer

WERTUNG 1,78

HP-1 Gaming Headphones

Hersteller: Razer	**Ausstattung:** 1,70
Website: www.razerzone.de	**Eigenschaften:** 1,35
Preis: Ca. € 140,-	**Leistung:** 1,70
Preis-Leistung: Befriedigend	

⊕ Sehr gute Klangqualität ⊕ Hoher Tragekomfort
⊖ Kurzer Mikrofonarm ⊖ Sehr teuer

WERTUNG 1,63

AC-1 Gaming Audio Card

Die neue Razer-Soundkarte unterstützt alle gängigen Raumklangvarianten – selbst 7.1-Soundsysteme können Sie anschließen. Zur umfangreichen Ausstattung gehört auch eine Kabelpeitsche; damit verbinden Sie herkömmliche Headsets und Soundsysteme mit der Karte. Zusätzlich erhalten Käufer ein T-Shirt, Schweiß-, Arm- und Schlüsselband sowie eine Kette mit Razer-Hundemarke. Große Teile der Karte verschwinden unter einem Blech, das laut Razer störende Fremdstrahlungen abhalten soll. So können wir lediglich vermuten, dass bei der Karte eine 7.1-Variante eines CMI- oder Envy-Audio-Chips für die Klangberechnung verantwortlich ist. Fest steht, die reine Audioqualität der Soundkarte ist hervorragend, denn Frequenzgang und Rauschabstand sind überdurchschnittlich gut.

Software

Wie gewohnt liefert Razer eine ordentliche Treiber-Software, in der Sie festlegen, welchen Ausgabemodus Sie verwenden möchten. Zusätzlich verfügt das Hilfsprogramm über einen Equalizer und einige Einstellungsmöglichkeiten zu den verwendeten Raumklangstandards. Für Spieler wichtig: Per Schieberegler legen Sie die Größe des Klangraums fest – mehr dazu weiter unten. Insgesamt ist die Software eher durchschnittlich, Creative bietet da bei seinen X-Fi-Karten mehr Optionen.

Spiele-Check

Um die Leistung zu testen, haben wir zuerst die Prozessorbelastung gemessen. Die Karte erzeugt bei 2D- und 3D-Klängen eine Last von circa 8 Prozent. Im direkten Vergleich mit Creative ist das ein relativ schlechter Wert – eine X-Fi produziert im Schnitt vier Prozent Prozessorlast. Bei unseren Benchmarks mit **Battlefield 2** ist die Karte aber rund 5 Prozent schneller als eine Soundblaster X-Fi XT. Allerdings fehlen einige 3D- und EAX-Effekte. Eine X-Fi- oder Audigy-Karte liefert somit den besseren Sound bei geringen Leistungseinbußen. Trotzdem ist die AC-1 für Spieler interessant. In Verbindung mit dem Headset lassen sich Klänge sehr gut orten. Um diesen Effekt noch zu verbessern, scheint Razer beim Treiber geschickt zu tricksen, denn die im Punkt „Software" erwähnte Klangraumoption lässt den Spieler auch Effekte hören, die er im Normalfall in dieser Deutlichkeit nicht wahrnimmt. Beispiel: Bei **Counter-Strike** sind Laufgeräusche und Schießereien durch Wände klar zu vernehmen. Der Treiber ignoriert offenbar die sogenannten Obstructions (Blockierungen), die bei Wänden oder anderen Klanghindernissen zum Einsatz kommen. Somit liefert die Karte gerade in team-orientierten 3D-Shootern einen beachtlichen, aber nicht unbedingt fairen Vorteil.

Preise

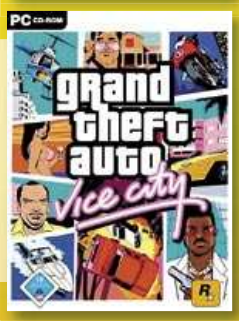
Mit stolzen 140/200/300 Euro (Headset/Soundkarte/Kombination) liegen die Preise deutlich über den aktuellen Marktpreisen für Marken-Headsets und Soundkarten. Zum Vergleich: Eine Kombination aus einer X-Fi-Soundkarte und einem guten 5.1-Headset schlägt mit 160 Euro zu Buche. (kb)

Top-Games geschenkt!

Wer sich jetzt für das PC GAMES-Abonnement entscheidet, erhält gratis ein PC-Spiel nach Wahl dazu!

ANNO 1503 KÖNIGS-EDITION
Fettes Paket mit Vollversion **Anno 1503** + Add-on **Schätze, Monster & Piraten!**
Prämie: 003111

GTA Vice City
Lebendige Spielwelt, klasse Grafik, toller Sound – Spielspaßgarantie für viele Stunden!
Prämie: 002580



Gothic Collector's Edition mit **Gothic**-Original, **Gothic 2**-Original + Add-on **Gothic 2: Nacht der Raben!**
Prämie: 003112

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

❒ Für mich selbst ❒ Als Geschenk für eine/n Freund/in

Adresse des neuen Abonnenten (Rechnungsempfänger):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Anschrift des Beschenkten (nur ausfüllen, wenn Sie verschenken möchten):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Spiele-Prämie:
- ANNO 1503 Königs-Edition (Art.-Nr.: 003111)
- GTA Vice City (Art.-Nr.: 002580)
- Gothic Collector's Edition (Art.-Nr.: 003112)

(Bitte nur eines ankreuzen, Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten (Rechnungsempfänger)
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG JA 09

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Call of Duty 2** und **Quake 4 (dt.)**
** Abgewertet

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (2x AA/4:1 AF)	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	0,9 Sone	76,2 Fps	44,5 Fps	2,01
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 160,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	1,2 Sone	70,5 Fps	33,9 Fps	2,24
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 fps	2,27
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 [2,5 ns]	400/400 MHz	1,3 Sone	43,7 Fps	18,6 Fps	2,62
HIS X1600 Pro IceQ AGP	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [3,5 ns]	500/396 MHz	2 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	2,99
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 110,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**

Preis-Leistungs-Tipp

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (4x AA/8:1 AF)	Wertung
Asus EN7950GX2	ca. € 510,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	3,2 Sone	88 Fps	83,8 Fps	1,48
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 390,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	3,2 Sone	87,9 Fps	58,3 Fps	1,55
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 410,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	3,2 Sone	87,9 Fps	58,3 Fps	1,56
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 510,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	695/999 MHz	2,5 Sone	88,7 Fps	59,1 Fps	1,58
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 410,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 Fps	53,4 Fps	1,61
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 440,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,66
Gainward Bliss 7900 GTX PCX	ca. € 400,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,67
Asus EAX1900XTX	ca. € 410,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 250,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	0,5 Sone	81 Fps	50 Fps	1,69
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 420,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme	ca. € 290,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	Passiv	81,5 Fps	50,6 Fps	1,72
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 290,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	2 Sone	81 Fps	50 Fps	1,76
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 310,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 [1,1 ns]	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 320,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Leadtek PX7900GT TDH	ca. € 240,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	0,6 Sone	76,5 Fps	41,5 Fps	1,94
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/765 MHz	2,4 Sone	77,2 Fps	45,7 Fps	1,96
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/750 MHz	3,9 Sone	77,2 Fps	46,5 Fps	2,00
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 280,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	2,1 Sone	82,7 Fps	41,1 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX7900 GS TDH	ca. € 180,-	Geforce 7900 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	0,3 Sone	73,5 Fps	38 Fps	2,00
Asus EN7900GT TOP	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	2,4 Sone	79,4 Fps	45,9 Fps	2,03
Gainward Bliss 7900 GS PCX 512	ca. € 220,-	Geforce 7900 GS	512 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	1,5 Sone	73,6 Fps	38,4 Fps	2,04
Gainward Bliss 7900 GT PCX GS	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	4 Sone	80,5 Fps	46,5 Fps	2,11

Preis-Leistungs-Tipp

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Ultra S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 60,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,70
Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76

Preis-Leistungs-Tipp

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 730BF	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	-	1,82
Asus PM17TU	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95

Preis-Leistungs-Tipp

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 800,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Viewsonic VX922	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86

Preis-Leistungs-Tipp

Breitbild (16:10-Format)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.400,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m2	USB-Hub	1,68
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m2	-	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m2	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	-	1,88
FSC Scenicview P24-1W (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	21 ms	Sehr gut	Gut	85 bis 430 cd/m2	USB-Hub	1,92
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94

Preis-Leistungs-Tipp

MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte 965P-D06	ca. € 190,-	P965	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 200,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 180,-	P965	0302/1.03G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firewire, Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI 975X Platinum Pow. Ed.	ca. € 180,-	975X	7.1B4/2.1	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	5x SATA, 3x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,57
Gigabyte 965P-DS3	ca. € 130,-	P965	F3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 Mbit/s	6x SATA	Gut	Passiv	DDR2-1.066 probl.	Bestanden	1,65
Abit AB9 Pro	ca. € 140,-	P965	1.4/1.00	-	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 Mbit/s	10x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Befriedigend	Passiv	DDR2-1.066 probl.	Bestanden	1,70
Foxconn P9657AA	ca. € 110,-	P965	638FIP23/-	-	3	x16 (1), 4 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	5x SATA	Befriedigend	Passiv	DDR2-1.066 probl.	Bestanden	1,76
MSI P965 Neo-F	ca. € 90,-	P965	1.3/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	DDR2-1.066 probl.	Bestanden	2,01
Asrock ConroeXfire-eSATA2	ca. € 75,-	945P	1.20/2.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Mangelhaft	Passiv	Best. (DDR2-667)	Bestanden	2,04

Preis-Leistungs-Tipp

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 170,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
Abit KN9 SLI	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,57
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD Post.	Gut	Heatpipe	Probleme mit 1T	Bestanden	1,61
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	612WIP20/-	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firewire, Diag-LEDs	Befriedigend	Lüfter (0,7 Sone)	Probleme mit 1T	Bestanden	1,69
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Probleme mit 1T	Bestanden	1,69
DFI LP UT NF590 SLI-M2R/G	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	2006/08/29/A1	-	3	x16 (2), x8/x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	Lüfter (0,1 Sone)	Prob. mit Infineon	Bestanden	1,87
Asrock AM2XLI-eSATA2	ca. € 60,-	M1697	1.20/1.03	-	3	x16 (2), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA, SLI-Brücke	Ausreichend	Passiv	Probleme mit 1T	Bestanden	1,96
Asrock AM2NF4G-SATA2	ca. € 60,-	GF 6100/NF 410	1.10/1.03	-	2	x16 (1), x1 (1)	100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit 1T	Bestanden	2,12

Preis-Leistungs-Tipp

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 140,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 120,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	-	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 70,-	Nforce4	F11/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 80,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	-	3	x16 (3), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180,-	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatpipe mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	-	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 130,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	-	1,85*

Preis-Leistungs-Tipp

Sockel 775 - Pentium 4, Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium EE (kein Core 2 Duo)

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 95,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 130,-	945P	0306/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Teilbestanden	-	2,04*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 80,-	865PE	5.20/3	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,10*
Abit AL8	ca. € 140,-	945P	1.2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,31*

Preis-Leistungs-Tipp

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garant. Latenzen	Stabiler Takt	St. Latenzen DDR400*	St. Latenzen DDR500**	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR400	2-2-2-5	270 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT64644L505	ca. € 160,-	2x 512 MByte, DDR500	2,5-4-4-8	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 180,-	2x 512 MByte, DDR433	2-3-2-6	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	3-3-3-8	1,65
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 230,-	2x 1.024 MByte, DDR400	2-3-3-8	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-6	Nicht möglich	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 330,-	2x 1.024 MByte, DDR550	3-3-3-8	270 MHz DDR, 3 Volt	2-3-3-6	2,5-3-3-7	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 260,-	2x 1.024 MByte, DDR500	3-4-4-8	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-3-3-7	3-3-3-8	1,94

Preis-Leistungs-Tipp

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garant. Latenzen	Stabiler Takt	St. Latenzen DDR2***	St. Latenzen DDR2****	Wertung
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 500,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	4-4-4-5	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	4-4-4-12	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	4-4-4-12	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 370,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12	1,59
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 440,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15	1,67
Kingston KHX8500D2K2/1G	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR2-1066	5-5-5-15	540 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,75

Preis-Leistungs-Tipp

Die wichtigsten Spiele-Grafikchips

Nvidia Geforce 8800 GTX

Chiptakt: 575 MHz
Speichertakt: 900 MHz
Speicheranbindung: 384 Bit
Speichermenge: 768 MByte
Pixel-Shader-ALUs: 128
Vertex-Shader-Einheiten: max. 128
Preis (Platine): Ca. € 600,-

Nvidia Geforce 8800 GTS

Chiptakt: 500 MHz
Speichertakt: 800 MHz
Speicheranbindung: 320 Bit
Speichermenge: 640 MByte
Pixel-Shader-ALUs: 96
Vertex-Shader-Einheiten: max. 96
Preis (Platine): Ca. € 450,-

Ati Radeon X1950 XTX

Chiptakt: 650 MHz
Speichertakt: 1.000 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 512 MByte
Pixel-Shader-ALUs: 48
Vertex-Shader-Einheiten: 8
Preis (Platine): Ca. € 390,-

Ati Radeon X1900 XT

Chiptakt: 625 MHz
Speichertakt: 725 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256 MByte
Pixel-Shader-ALUs: 48
Vertex-Shader-Einheiten: 8
Preis (Platine): Ca. € 240,-

Tipp der Redaktion

Henner Schröder
Bereich: Grafikchips

Wer maximale Leistung will, greift zu einer Karte mit G80-Chip - die Geforce 8800 GTX und die günstigere GTS sind nicht zu toppen. Aber auch mit Atis aktuellem Spitzenmodell, der Radeon X1950 XTX, ist der Käufer gut bedient. Und der Vorgänger, die X1900 XT (256 MByte), ist schon recht günstig zu haben.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 275,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120 mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 220,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 110,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	ca. € 60,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

Preis-Leistungs-Tipp

	Anbieter (u. a.)	Preis	Leistung (Herstellerangabe)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
NoiseMagic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 75,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben*	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 210,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	39,9	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 340,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	27,2	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 220,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 120,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	25,2	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	25	1,98

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 75,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 40,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 35,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 40,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 380,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 230,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Creative Gigaworks G500	ca. € 190,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

GIANT HIGH-SENSE MAT

Hersteller: Scratch-Designs
Preis: € 15,-
Website: www.scratch-designs.de
WERTUNG: 1,50

Mit diesem Pad nimmt Scratch-Designs vor allem den kostenbewussten Spieler ins Visier. Dank der Größe von 350x240 Millimeter besitzt die Giant High-Sense Mat ausreichend Nutzfläche für alle Spielertypen (Low-, Mid- und Highsense-Spieler). Die geringe Höhe von 2 Millimeter sorgt für eine sehr gute Ergonomie, die Rutschfestigkeit gefällt ebenfalls. Die Start- und Reibwiderstände sind sehr gering; alle Testmäuse verrichten ihren Dienst präzise und ohne Aussetzer. Lobenswert: Die Geräuschentwicklung beträgt nur geringe 1,2 Sone. Optimale Leistung für wenig Geld. (hs)

RAZER TARANTULA

Hersteller: Razer
Preis: Ca. € 130,-
Website: www.razer.de
WERTUNG: 1,81

Mit der optisch gelungenen Tarantula tritt Razer gegen Logitechs G15 an. Rechts und links vom Tastenfeld befinden sich insgesamt zehn beleuchtete, frei belegbare Zusatztasten. Dank „Anti-Ghosting Capability" sollen sich beliebig viele Tasten gleichzeitig drücken lassen – im Test waren zehn bis 15 Eingaben simultan möglich. Obwohl der Tastenanschlag gewöhnungsbedürftig ist: Wer darauf angewiesen ist, dass eine Vielzahl Synchron-Eingaben sicher umgesetzt wird, checkt die Tarantula ab. Gelegenheitsspieler greifen zu einer preisgünstigeren Tastatur. (hs)

MSI NX7900GTO-T2D512E

Hersteller: MSI
Preis: Ca. € 220,-
Website: www.msi-computer.de
WERTUNG: 1,74

MSI bietet mit der 7900 GTO eine abgespeckte 7900-GTX-Karte an. Der Speicher ist mit 660 MHz getaktet (GTX: 800), ließ sich aber mit bis zu 835 MHz betreiben. Den Grafikchip können Sie um immerhin 50 MHz (700 statt 650 MHz) übertakten. Der leise Kühler der GTX sorgt für Ruhe: 0,4 Sone unter Windows und nur 0,7 Sone im 3D-Betrieb sind kaum hörbar. Trotz der sehr knappen Ausstattung: Dank hoher Performance für wenig Geld und leiser Kühlung ist MSIs 7900 GTO die derzeit attraktivste Mittelklassen-Karte. (hs)

KOPFHÖRER/HEADSETS

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 60,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics .Audio 350	ca. € 30,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Compad SHS 3001	ca. € 30,-	2,5 Meter	58 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,05

MÄUSE

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglichkeit	Schnurlos	Wertung
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	108 Gramm	Ja	Nein	1,65
Razer Copperhead	ca. € 50,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Razer Krait	ca. € 35,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.600 dpi	80 Gramm	Ja	Nein	1,73
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	90-110 Gramm	Ja	Nein	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	126-158 Gramm	Ja	Nein	1,83
Microsoft Int. Explorer 3.0	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	450 dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,84
Logitech MX400	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,86

TASTATUREN

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 50,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
Enermax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	-	Ja	2,15
Saitek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	-	Ja	2,21
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	-	Ja	2,25

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Gut	1,80
Logitech Momo Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00
Logitech Formula Force EX	ca. € 50,-	12 + Steuerkreuz	2 Schaltknöpfe	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	2,07

Gamepads

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 35,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

Joysticks

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC

Prozessor: € 55,-
AMD Athlon 64 3000+ (Sockel 939)
Kühler: € 15,-
Artic Cooling Freezer 64 Pro
Hauptplatine: € 70,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4)
RAM: € 50,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5
Grafikkarte: € 80,-
MSI RX1600PRO
Soundkarte: € 0,-
Onboard
Festplatte: € 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)
Netzteil: € 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)
Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

€ 600,-*

AUFSTEIGER-PC

Prozessor: € 160,-
Intel Core 2 Duo E6300 (Sockel 775)
Kühler: € 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro
Hauptplatine: € 130,-
Gigabyte 965P-DS3 (i965X)
RAM: € 165,-
Kingston 2x 512 MByte, DDR2-800, CL4
Grafikkarte: € 250,-
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH
Soundkarte: € 0,-
Onboard
Festplatte: € 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)
Netzteil: € 75,-
Enermax Liberty (500 Watt)
Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

€ 1.095,-*

HIGH-END-PC

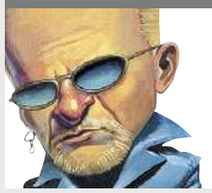
Prozessor: € 470,-
Intel Core 2 Duo E6700
Kühler: € 35,-
Thermalright Ultra S775
Hauptplatine: € 200,-
Asus P5W DH Deluxe (i975X)
RAM: € 260,-
OCZ 2x 1024 MByte, DDR2-800, CL4
Grafikkarte: € 390,-
Asus EAX1950XTX/HTVDP
Soundkarte: € 90,-
Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)
Festplatte: € 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)
Netzteil: € 75,-
Enermax Liberty (500 Watt)
Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

€ 1.820,-*

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Nachdem im vorausgegangenen Heft erklärt wurde, welche Auswirkungen die WoW-Seuche hat, versuche ich diesmal Hilfestellung zum Leben mit Wowifizierten zu geben.

Sollten Sie einen Träger des World-of-Warcraft-Virus in Ihrer Familie haben, ist das kein Grund zum Schämen. Früher hätte man Menschen mit diesen Symptomen schlicht weggesperrt. Das ist nicht nur inhuman, sondern auch unnötig. Viele Infizierte sind, mit kleinen Einschränkungen, durchaus in der Lage, ein sozialkonformes Leben zu führen und etliche bestreiten ihren Lebensunterhalt sogar noch selbst. Sollten Sie eine Frau sein und Ihr Ehemann/Partner ist wowifiziert, bleiben Sie ruhig, verfallen Sie nicht in Panik. Keinesfalls sollten Sie, selbst bei massiven WoW-Schüben, die Sanitäter holen. Bedenken Sie: WoW geht selten tödlich aus und die körperlichen Schäden sind eher gering. Zwar ist Ihr Partner nur noch eingeschränkt kommunikationsfähig (siehe Ausgabe 12/06), aber dafür haben Sie die Gewissheit, dass er weder das Haushaltsgeld versäuft (Alkohol kostet einfach zu viel Gold) noch fremdgeht (Zeitmangel). Erleichtern Sie ihm die Koordination seines WoW mit den Überbleibseln seines richtigen Lebens. Der Satz: „Schatz, du musst jetzt aufstehen und mit deinem Kodo nach Dalaran reiten, um bis heute Abend zu schweinen“, sollte ihn ohne Murren auf den Weg ins Büro bringen. Natürlich braucht er gelegentlich feste Nahrung. Hier haben Sie es besonders leicht. Durch monatelanges WoW sind seine Geschmacksnerven eh nicht mehr auf komplexe Nahrungsmittel konditioniert. Eine Tüte Chips, raffiniert als Westfall-Eintopf deklariert, sowie ein paar Vitaminpillen (sagen Sie dazu „Pilze“) gegen die gröbsten Mangelerscheinungen sollten genügen. Dazu noch WoW-gerecht ein Glas Wasser, um sein Mana zu regenerieren – fertig. Für einen gesunden Mann hätten Sie jetzt kochen müssen! Insofern sollten Sie sich fragen, ob es für Sie lohnend ist, Ihren Partner langsam von WoW zu heilen und ihn wieder ins richtige Leben auszuwildern. Auch ist die Lebenserwartung eines Wowisten deutlich höher als bei einem normalen Menschen, da ein Dahinscheiden durch Unfall nahezu ausgeschlossen ist. Was sollte ihm schon groß zustoßen, wenn er nur vor dem PC sitzt? Sollte Blizzard das Add-on allerdings nochmals verschieben, befürchte ich Herzinfarkte epidemischen Ausmaßes.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Demo

Hallo PC Games,

könntet ihr mir die Demo von **X3: Reunion** *schicken? Wäre echt nett wenn ja, da meine Internetverbindung zu langsam ist und es mir zu lange dauert, es downzuloaden.*

Beavis

Da bringen Sie uns jetzt aber in eine echte Zwickmühle. Auch wenn das jetzt für Sie grausam klingen mag – Sie haben die Art der Entlohnung nicht angesprochen. Es mag kleinlich klingen, aber ich würde ungern Porto und CD aus meiner privaten Tasche berappen. Spontan wollte ich Ihnen die Demo als Anhang an eine E-Mail schicken, was jedoch in Anbetracht Ihrer langsamen Web-Anbindung sinnlos ist. Allerdings ist die E-Mail-Adresse die einzige Adresse, die wir von Ihnen kennen. Menschen mit Sinn für Planung hätten an Ihrer Stelle eine Postadresse angegeben. Nachfragen und auf Antwort warten, wäre natürlich auch möglich, aber da der Zeitfaktor für Sie ja eine erhebliche Rolle spielt, scheidet diese Möglichkeit natürlich ebenso aus wie ein Verschicken per Mail. Da mir keine geeignete Lösung für Ihr Problem einfällt, sehe ich mich leider nicht in der Lage, Ihrer Bitte nachzukommen.

Schuldfrage

Sehr geehrtes PC-Games-Team,

als Erstes will ich erst mal bemerken, dass Ihr Heft spitze ist. Diese Mail schicke ich Ihnen eigentlich, da ich in Heft 11/06 (Extended Edition) auf Seite 38 von Ihnen einen Fehler entdeckte. Auf dieser Seite steht zu der „Hilfe“-Funktion aus **Anno 1701***: „.... ranken sich düster Legenden.“ Aber es müsste heißen düsterE Legenden!*

Mit freundlichen Grüßen: Max Bierwald

Spontan wollte ich mich schon dafür entschuldigen, weil ich das nun mal so gewohnt bin. Aber diesmal bin ich wirklich zur Gänze unschuldig. Die Kollegen aus Redaktion und Layout übrigens auch! Da Ihnen bekanntlich nichts entgeht, haben Sie sicher auch festgestellt, dass es sich hierbei um einen Screenshot aus dem Spiel handelt, für dessen Inhalt wir in keiner Weise verantwortlich sind. Leider pflegt unser Lektorat keine Bilder zu lesen, sodass dieser Fehler bei uns unentdeckt blieb. Sollte Sie das fehlende „E“ zu sehr stören, bleibt immer noch der Griff zum Filzstift in geeigneter Farbe, wovon ich jedoch abrate, wenn Sie im Spiel selbst verbessern wollen. Gerade moderne Flachbildmonitore können sehr überraschend auf den Kontakt mit wischfesten Stiften reagieren.

Deutschstunde

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich möchte mich bei Ihnen recht herzlich für meine guten Deutschnoten in letzter Zeit bedanken. Seitdem ich viele Ihrer Latinismen und Satzkonstruktionen in meine Aufsätze einbaue, hagelt es nur noch gute Noten. Auch meine Deutschlehrerin sieht mich in ganz anderem Licht. Da ja nun auch der Ruhm zu einem gewissen Prozentsatz auf Sie zurückfällt, und Sie (hoffentlich) wissen, dass Sie für viele PC Games lesende Jugendliche ein Vorbild in Sachen Artikulation sind, möchte ich wissen, was Sie in Momenten wie diesen empfinden.

MfG: Detlev

Eine E-Mail (fast) ohne Rechtschreibfehler – allein diese Tatsache hebt Sie aus all den anderen hervor. Zudem zeigt der Schreiber, dass er auch vor komplizierten Fremdwörtern nicht zurückschreckt und diese auch noch richtig anwenden kann. In Zeiten von **WoW**-gefärbter Sprache, SMS und Chats leider eine fast vergessene Kunst. Es mag jetzt ein wenig überheblich wirken, aber in solchen Momenten bin ich stolz auf das, was ich tue! Und wenn ich auch nur einen Einzigen retten konnte, hat sich mein unermüdlicher Einsatz gelohnt. Detlev, ich danke Ihnen. An dieser Stelle bitte noch einen leicht tränenumflorten Blick des Verfassers denken.

Gegoogelt

Hallo,

wenn ich bei Google nach meinem Namen und meinen Wohnort suche, findet es unter anderem dieses Ergebnis: „PC Games Online - Wissen, was gespielt wird! Jan Wilbert, Mülheim, Andreas Winter , Kronach ...“ Dazu folgende Fragen: Woher haben Sie meine Daten und warum werden diese hier aufgelistet?

MfG: Andreas Winter

Was wollten Sie denn finden, als Sie nach sich selbst gegoogelt haben? Haben Sie etwas vergessen oder war es nur Neugier? Aber Ihre Fragen beantworte ich trotzdem. Warum diese Daten aufgelistet werden, ist leicht zu erklären: weil Google eine Suchmaschine ist! Die Aufgabe einer Suchmaschine ist es nun mal, dergleichen zu finden. Aber das werden Sie sicherlich schon irgendwie vermutet haben, da Sie ja bereits nach Ihrem Namen gesucht haben. Auch woher wir Ihre Daten haben, sollten Sie sich eigentlich selbst erklären können. Das sind genau die Angaben, die Sie damals bei der Anmeldung auf pcgames.de angegeben haben und in Ihrem Userprofil freiwillig öffentlich sichtbar machten. Ist Ihre E-Mail jetzt wirklich ernst gemeint oder wollten Sie nur noch einmal Ihren Namen lesen?

WoW

Hallo Rossi!

Mit Freuden habe ich deinen Artikel zu **WoW** *gelesen und musste ununterbrochen an mich selbst und die Reaktionen meiner – mittlerweile immunisierten – Freundinnen denken. Das Phänomen ergreift leider nicht nur Männer, auch Frauen verfallen offensichtlich ziemlich schnell in diesen Sprachrhythmus. Nachdem ich mich aber jetzt fast ein Jahr mit der* **World of Warcraft** *beschäftigt habe und der Verdummungsfaktor durch den weltweiten LFG-Channel und den darin spammenden 16-Jährigen ohne zu Hause und Lebensaufgabe steigt, versuche ich schon länger, mich zu lösen. Das gestaltet sich aber schwieriger als ich dachte, selbst für vermeintlich „intelligente“ Personen (verglichen mit dem Rest der* **WoW***-Bevölkerung). Ich kann mich einfach noch nicht von meinem „Pwned!“-T-Shirt trennen und die Macht der Gewohnheit zwingt mich, Ausdrücke wie „imba“, „equip“, „spam“ oder „wtf?“ von mir zu geben. Hast du Tipps, Erfahrungsberichte oder eine vollkommen niederschmetternde Antwort für mich?*

Grüße und Lob: Linda Remer

Ich würde jetzt nicht so weit gehen und behaupten, dass sich **WoW** negativ auf das gesamte Hirn auswirkt, auch wenn mich gewisse E-Mails da bisweilen ins Zweifeln bringen. Wenn Sie immer wieder unabsichtlich in „**WoW**-Speak“ verfallen, sollten Sie sich keine übertriebenen Sorgen machen. Immerhin fällt es Ihnen ja noch selbst auf, dass sich Ihre Sprachfähigkeiten vom muttersprachlichen Bereich entfernt haben. Ich kenne Opfer, bei denen **WoW** soweit fortgeschritten ist, dass sie „pwned“ für ein ebenso deutsches wie normales Wort halten! Ich kann mir gut vorstellen, dass bei Ihnen noch gute Heilungsaussichten bestehen. Trainieren Sie täglich ihre linguistischen Fähigkeiten außerhalb von **WoW**. Schon bald werden Sie feststellen, dass man

Homepage des Monats

www.st-enterprise.de/
Daniel Klapowski betreibt eine sehr gelungene Seite rund um **Star Trek**.

Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

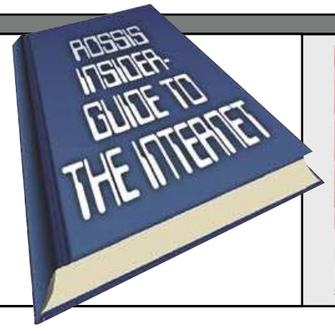
(B) Buffie, das

Buffies sind kleine pelzige Wesen und sogenannte „Zivilisationsfolger“. Sie ernähren sich von Nüsschen und Beeren. Ihr Lebensraum beschränkt sich auf ein kleines Revier innerhalb der majestätischen Anhöhen des Computec-Komplexes. Das scheue Buffie ist in freier Wildbahn nur selten anzutreffen. Lediglich während seiner Brunftzeit (drei Tage im August) verlässt es zwecks (meist erfolgloser) Partnersuche sein angestammtes Revier. Ansonsten ist das Buffie stets emsig damit beschäftigt, sämtliche Neuigkeiten rund um WoW (ähnlich wie Nüsschen) zu sammeln und in seinem Bau (www.buffed.de) zu horten. Da Buffies, so possierlich sie auch sein mögen, Wildtiere sind, ist von einer Haltung als Haustier abzuraten. Besuchen Sie stattdessen frei lebende Buffies auf buffed.de. So können Sie sein emsiges Treiben beobachten, laufen aber nicht Gefahr, gebissen zu werden.

PC-Games-Leser des Monats

Eine ganz neue Art, die PC Games zu lesen, hat Steven in der Dominikanischen Republik kultiviert.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



http://dim.com/~bkelly/bgpage/
Kaugummiblasen für Anfänger und Fortgeschrittene – mit Tipps von Profis.

www.ogame.de/
Wer Browserspiele mag, sollte sich diese Seite auf jeden Fall mal ansehen.

www.sp-studio.de/
Sie wünschen sich eine eigene Southpark-Figur? Mit dieser Website kein Problem!

Sie immer besser verstehen kann und nur noch selten werden Sie mit dieser Mischung aus Mitleid und Ratlosigkeit behandelt. Dann sind Sie auf den Weg der Genesung. Wenn Sie dann ganz gesundet sind und nicht mehr in fremden Zungen sprechen, können Sie sich auch wieder (in homöopathischen Dosen) ein wenig **WoW** gönnen. Sollte jedoch ein einziges Mal in einem normalen Gespräch das Wort „wtf" über Ihre Lippen kommen, sollten Sie den Kontakt zu **WoW** ganz und gar meiden. Als abschreckendes Beispiel, wie schlimm so etwas ausgehen kann, mag Ihnen dabei die Schurkin Walter dienen (siehe rechts).

WoW Problem

Sehr geehrtes PC-Games-Team,

ich habe mir einen Level-60-Paladin bei XXX ersteigert. Nun möchte ich gern wissen, wie ich einen bösen Zwerg, der mich angespuckt hat, verhauen kann. Außerdem bin ich unter Wasser und werde von vielen Menschen und Monstern angegriffen. Bitte helfen sie mir!

Mit freundlichen Grüßen: Lukas Gugisch

Das ist jetzt weniger ein **WoW**-spezifisches Problem als eher ein allgemeines. Im Leben verhält es sich nicht viel anders als im Spiel. Nehmen wir einfach mal an, Sie hätten sich eine megacoole und ausgesprochen böse Kutte samt rabenschwarzer Sonnenbrille ersteigert. Damit aufgeputzt machen Sie sich auf, das örtliche Nachtleben zu erobern und zwar genau dort, wo die echten bösen Buben gern Station machen. Sie werden ebenso plötzlich wie schmerzhaft erfahren, dass auch die bitterböseste Kutte aus Ihnen keinen Outlaw macht, wenn Muttis Pullunder darunter hervorblitzt. Das, was bei Bikern unter der Kluft hervorlugt, ist nämlich garantiert kein Pullunder, sondern Brusthaar! Angespuckt zu werden, ist da wirklich noch das Harmloseste, was Ihnen passieren kann. Es reicht nun mal nicht, sich etwas zu kaufen, um etwas darzustellen. Sie sollten sich lieber freuen, dass Ihnen das nur in **WoW** widerfahren ist. Im richtigen Leben hätten Sie mir mit Ihren gebrochenen Fingern wahrscheinlich eh nicht mehr mailen können. Merke: Martialisches Outfit macht noch lange keinen ganzen Kerl, vor allem, wenn man es gekauft statt erworben hat. Ja, da besteht ein erheblicher Unterschied!

Auf was genau sind Sie stolz? Dass Sie das Geld für einen 60er-Paladin auftreiben konnten? Oder darauf, dass Sie die Auktion gefunden haben? Wenn Sie sich Level 60 für Ihren Paladin wirklich erarbeitet hätten, könnten Sie zurecht stolz darauf sein und hätten auch gewusst, was Sie gegen die Zwerge unternehmen könnten.

Die Schurkin

Hallo,

ist er nicht klasse, mein Screenshot zu **WoW***? Ach, Sie können gar nichts sehen? Das liegt daran, dass ich Schurkin bin und in Verstohlenheit vor Ihnen stehe. Aber mein Screenshot ist der beste, weil Sie es nicht schaffen werden, ihn zu drucken. Ich will auch so einen Beta-Key haben wie die Unzahl, die jetzt wie bekloppt Screenshots einsendet. Ich liefere Ihnen einen Screenshot, den Sie sich nicht anschauen können. Und Sie werden ihn NIEMALS drucken können, weil er bei mir im Kopf ist und besser und wertvoller ist als die, die nun im Tausenderstapel bei euch eintrudeln werden.*

Gruß: Walter Weiß

Ich habe nichts gegen Männer, die ihre weibliche Seite pflegen. Ob Sie eine Schurkin oder eine Balletteuse sind und mir in Verstohlenheit oder im Tutu gegenüberstehen, ist mir egal. Sie werden schon wissen, wie Sie dereinst Ihrem Sohn erklären, dass Sie viele Monate als Schurkin verbracht haben. Da Sie derartig viel Energie in Ihren unglaublich originellen Screenshot gesteckt haben, halte ich Ihre Forderung nach einem Beta-Key nur für gerechtfertigt. Ich habe Ihrer Bitte umgehend entsprochen und Ihnen einen geschickt. Aber keinen normalen, wie es ihn ja massenhaft gibt, sondern einen Ihrer Leistung angemessenen. Einen unsichtbaren in einem unsichtbaren Umschlag. Was sich neben dem Screenshot noch so alles in Ihrem Kopf befindet, möchte ich lieber gar nicht wissen.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?

MARVIN BARTELS (Mitte), WCG-German-Final-Sieger in **Warcraft 3**.

PC-Games-Leser Simon Mayer aus Düsseldorf hatte den coolsten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket.

Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
Teilnahme auch unter www.pcgames.de möglich.

Teilnahmeschluss: 04. Dezember 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

KAI ROSENKRANZ von Piranha Bytes und PC-Games-Redakteur Oliver Haake anlässlich einer **Gothic 3**-Signierstunde.

THE FRAG

THE TOOLS

FIGHTMOUSE ADVANCED | GAMEPAD PRECISION ADVANCED | FIGHTBOARD ADVANCED

&

SHIRT CLASSIC BLACK

REVOLTEC LAN YARD

REVOLTEC DOG TAG

COMPLETE FOR 79,90 EUR
ONLY AT ALL 26 K&M STORES
AND AT WWW.KM-ELEKTRONIK.DE

WELCOME TO THE REVOLTEC GAMING ZONE!

Nutzt jetzt das limitierte K&M Bundle Angebot und holt euch die Revoltec FightMouse, das FightBoard und das GamePad. Als Sonder-Sold gibt's bis Weihnachten das Original Revoltec Gaming Dog Tag, ein Revoltec Gaming Lan Yard und das Original ESL Shirt Classic black oben drauf!
Sag uns ausserdem deine Meinung und gewinne 26x das brandneue Battlefileld 2142 (einfach die dem Bundle beiliegende Karte ausfüllen oder unter www.km-elektronik.de)

REVOLTEC GAMING BUNDLE

POWERED BY K&M ELEKTRONIK COMPUTER

WWW.KM-ELEKTRONIK.DE
07159/943-111 ODER 0700/KMELEKTRONIK
K&M ELEKTRONIK - 26 X IN DEUTSCHLAND

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING

ACHTUNG - NUR IM DEZEMBER BEI ULTRAFORCE!!! FINANZIERUNGSANGEBOTE MIT **0%**

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

Dieses High End **System** kannst **DU** auch **gewinnen:**

Sende einfach eine **SMS** mit dem Kennwort **Ultra1** und Deiner **Email** Adresse an die **84446*** oder ruf die **0137-9-888-778*** an

intel Core 2 Duo inside

GAINWARD
BEYOND YOUR SENSES

72 cm x 12 cm massiver 5-fach Radiator

Die Kühlreservern des riesigen 5-fach Radiators sind fast unerschöpflich. Selbst bei übertakteten Komponenten und unter absoluter Vollast bleibt das ganze System kühl.

5x Ultraleise 120mm Lüfter mit blauen LEDs

Die 5 silbernen 120mm UltraSilent Lüfter sind fast unhörbar. Sie kühlen den Radiator trotz ihrer geringen Lautstärke extrem effizient. Die blauen LEDs wirken hinter dem MESH Gitter absolut edel. Auf Wunsch gibt es die LEDs auch in rot oder grün.

Exklusives Design aus Aluminum gebürstet

Die Optik des externen Radiatorgehäuses ist durch das massive gebürstete Aluminium absolut bestechend. Die Front aus schwarzem MESH Gitter verleiht dem Radiator das Aussehen eines exklusiven HiFi Lautsprechers. Somit passt er hervorragend zum Coolermaster Stacker 830, der ebenfalls aus gebürstetem ALU und MESH besteht.

Inkl. 2x GeForce 8800 GTX 768 MB im SLI Modus

GARANTIE OVERCLOCKING GARANTIE

FUTUREMARK 3DMARK06 The Gamers' Benchmark

15.000 PUNKTE

“Erleben Sie eine nie dagewesene 3D Surround Grafik mit einer atemberaubenden Gesamtauflösung von 3840x1024 !!!”

ACHTUNG! Extreme Gaming Hardware

Komplettlösung inkl. 3x Gaming 19” TFTs und Matrox Triple Head2Go nur

999,-

(Bei vorhandenen TFTs schon ab 299,-)

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,0 GHz)
- **Grafik** 2x GeForce 8800 GTX 768 MB SLI Modus
- **Arbeitsspeicher** 2,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 500GB S-ATA II Festplatten RAID
- **Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard** ABIT IN9 32x MAX nForce 680 SLI Chip

oder ab mtl. 70 EUR

2.999,-

abit IN9 32x MAX nForce 680 SLI

Einer der besten CPU Kühler der Welt

Die von UltraForce verwendeten Wasserkühler gehört zu den besten ihrer Art. Perfekte Wärmeabnahme am Prozessorkern garantiert die perfekte Kühlung und somit stabiles Overclocking.

Die Grafikkarte leise und kalt (optional)

Eine leistungsfähige Grafikkarte braucht ein ausgefeiltes Kühlsysytem. Grafikchip und Grafiksleicher werden effekiv und leise mit Wasser gekühlt für garantiert stabiles Overclocking.

Eine leistungsstarke Pumpe

Ein leises und leistungsfähiges Pumpensystem fördert das Kühlmittel durch dem Kreislauf. Absolut sicher platzsparend.

*0,49 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz. 0,49 EUR/SMS, inkl. VF-D2 Anteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Anteil 0,12 EUR/SMS
Beispiel: ULTRA1 hans.mustermann@musterstadt.de (Zwischen ULTRA1 und Email-Adresse ein Leerzeichen nicht vergessen!)

INKL. **5** JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR **ninepoint 9.** www.ninepoint.de

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Irrtümer und Änderungen vorbehalte. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING

ACHTUNG - NUR IM DEZEMBER BEI ULTRAFORCE!!! FINANZIERUNGSANGEBOTE MIT **0%**

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,60 GHz)
Grafik
2x X1950PRO 256MB CROSSFIRE
Arbeitsspeicher
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
250GB S-ATA II Festplatte
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AW9D Intel 975X
Wasserkühlung
Prozessor inkl. 1x 360er Radiator extern

ATI CROSSFIRE

oder mtl. ab 50,-
1499,-

Wasserkühlung VS. **Luftkühlung**

- **Extrem** hohe **Kühlleistung** durch gute **Wärmeleitfähigkeit**
- **Enorm** hohes **Potential** für Hardware **Übertaktung**
- **Leise** bis fast **lautlos** durch langsam drehende **grosse Lüfter**

- **Nur** wenig **Kühlleistung** wegen geringer **Wärmeleitfähigkeit***
- **Nur** geringes **Potential** für Hardware **Übertaktung***
- **Laut,** teilweise **unerträglich** wegen vielen **lauten Lüftern***

*Gemeint sind Systeme mit herkömmlichen Luftkühlungen. Das gilt nicht für UltraForce Airflow Systeme mit hochwertigen speziellen Kühlern.

Dual Core FX-6000 Xtreme
Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'

Prozessor
AMD Athlon64 X2 3600 CPU @ 2,60 GHz
Grafik
UltraForce 7900GS MAXX 256MB @ 500/1500
Arbeitsspeicher
1GB OCZ eXtreme DDR2-667
Festplatten
200GB S-ATA II Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT KN9 nForce 550
Wasserkühlung
Prozessor inkl. 1x 120er Radiator intern

oder mtl. ab 25,-
999,-

Core2 Duo X-66 Xtreme GT
Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6300 CPU @ 2,40 GHz
Grafik
UltraForce 7950 GT MAXX 512MB @ 600/1500
Arbeitsspeicher
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
250GB S-ATA II Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AB9 Intel 965
Wasserkühlung
Prozessor inkl. 1x 120er Radiator intern

oder mtl. ab 33,-
1299,-

Core2 Duo X-67 Xtreme GTX
Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6400 CPU @ 2,60 GHz
Grafik
UltraForce 8800GTX 768MB
Arbeitsspeicher
2GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
500GB S-ATA II RAID Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AB9 INTEL 965
Wasserkühlung
Prozessor inkl. 1x 240er Radiator intern

oder mtl. ab 65,-
1999,-

Core2 Duo X-67 Xtreme XTX
Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6400 CPU @ 2,60 GHz
Grafik
2x UltraForce X1950XTX 512MB CROSSFIRE
Arbeitsspeicher
2GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
500GB S-ATA II RAID Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AW9D MAX Intel 975X
Wasserkühlung
Prozessor inkl. 1x 240er Radiator intern

oder mtl. ab 75,-
2599,-

PROMOTION SONDERAKTION "HIGH END ZUBEHÖR FÜR HIGH END SYSTEME" Sponsoring powered by www.ultraforce.de

Sie erhalten EINEN dieser Zubehör Artikel zum Sponsoring Preis nur in Verbindung mit dem Kauf eines UltraForce Komplettsystems.

STEELSOUND 5H
Eins der **besten** Gaming **Headsets der Welt**

Kopfhörer: 16Hz - 28.000 Hz, 32 Ohm, 110 dB
Mikrofon: 75Hz - 16.000 Hz, uni-direktional, 38 dB, 2 kOhm

nur **29.-**

RAZOR COPPERHEAD
Eine der **besten** Gaming **Mäuse der Welt**

2000dpi, 1000Hz Ultrapolling™, 1ms response time, 16 bit, 32KB Memory, 7 programmierbare Buttons, High speed motion detection

nur **29.-**

SAMSUNG 22" TFT
Einer der **besten** Gaming **TFTs der Welt**

5ms Reaktionszeit, 700:1 Kontrast, 280cd/m² Helligkeit, 160°/160° Blickwinkel, TN+Film, 16:10 Breitbild Format 1680x1050, DVI

nur **399.-**

SOUNDBLASTER X-FI
Eine der **besten** Gaming **Soundkarten der Welt**

7.1 Lautsprecher-Ausgang, 24 Bit Analog/Digital-Wandlung, 109 dB Rauschabstand, 0.004 % Klirrfaktor, Abtastrate: 96 kHz analog, 192 kHz digital

nur **29.-**

LOGITECH G15
Eine der **besten** Gaming **Tastaturen der Welt**

Kippbares LC-Display mit Hintergrundbeleuchtung, beleuchtete Tasten, 18 programmierbare G-Tasten, GamePanel™-Software

nur **49.-**

INKL. **5** JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR **ninepoint 9.** www.ninepoint.de

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Irrtümer und Änderungen vorbehalte. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING

ACHTUNG - NUR IM DEZEMBER BEI ULTRAFORCE!!! FINANZIERUNGSANGEBOTE MIT **0%**

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

UltraForce AirFlow - Systeme mit durchdachter Luft-Kühlung

Inkl. Coolermaster **Hyper TX**

MEMORY powered by OCZ Technology

Jetzt aber noch schnell... ...unser Weihnachtsgeschenk für Sie...

XP Media Center Edition zum Preis von XP Home erhalten Sie zu allen UltraForce Systemen für nur 89,-

Inklusive kostenlosem Upgrade auf **Windows Vista™**

AUFRÜSTUNGEN:

AUFPREIS MS XP Home nur 79,- Euro

AUFPREIS für 2GB DDR2-800 nur 129,- Euro

AUFPREIS für 2x 250GB RAID nur 79,- Euro

AUFPREIS für 2x 150GB WD Raptor 10.000 U/min. nur 379,- Euro

5.500 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo X-66
ATI Radeon X1950 PRO 256MB

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40GHz)
- **Grafik** ATI Radeon X1950 PRO 256MB
- **Arbeitsspeicher** 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 200GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard** ABIT AB9 INTEL 965

oder mtl. ab 18,-

999,-

630W Coolermaster Mystique 631 Voll Aluminium schwarz

5.500 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo X-66
nVidia GeForce 7950 GT 256MB

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
- **Grafik** nVidia GeForce 7950 GT 256MB
- **Arbeitsspeicher** 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 200GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard** ABIT AB9 INTEL 965

oder mtl. ab 20,-

1049,-

630W Coolermaster Mystique 631 Voll Aluminium silber

7.500 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo X-68
ATI Radeon X1950 XTX 512MB

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)
- **Grafik** ATI Radeon X1950 XTX 512 MB
- **Arbeitsspeicher** 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 250GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard** ABIT AB9 INTEL 965

oder mtl. ab 35,-

1499,-

630W Coolermaster Mystique 632 Voll Aluminium schwarz

8.500 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo X-66
2x ATI Radeon X1950 PRO Crossfire

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
- **Grafik** 2x ATI Radeon X1950 PRO 256MB CROSSFIRE
- **Arbeitsspeicher** 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 250GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard** ABIT AW9D INTEL 975X

oder mtl. ab 25,-

1299,-

630W Coolermaster Mystique 631 Voll Aluminium schwarz

9.500 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo X-66
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
- **Grafik** nVidia GeForce 8800 GTS 640MB
- **Arbeitsspeicher** 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 250GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard** ABIT AB9 INTEL 965

oder mtl. ab 30,-

1299,-

630W Coolermaster Mystique 631 Voll Aluminium silber

10.000 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo X-68
2x nVidia GeForce 7950 GT 512MB SLI

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)
- **Grafik** 2x nVidia GeForce 7950 GT 256MB SLI
- **Arbeitsspeicher** 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 250GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard** ABIT AW9D INTEL 975X

oder mtl. ab 40,-

1599,-

630W Coolermaster Mystique 632 Voll Aluminium silber

11.000 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo X-68
2x ATI Radeon X1950 XTX Crossfire

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)
- **Grafik** 2x ATI Radeon X1950 XTX 512 MB CROSSFIRE
- **Arbeitsspeicher** 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 250GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard** ABIT AW9D MAX INTEL 975X

oder mtl. ab 50,-

1999,-

630W Coolermaster Mystique 632 Voll Aluminium schwarz

PROMOTION SONDERAKTION "HIGH END ZUBEHÖR FÜR HIGH END SYSTEME" Sponsoring powered by www.ultraforce.de

Diese Zubehör Artikel erhalten Sie zum Sponsoring Preis nur in Verbindung mit dem Kauf eines UltraForce Komplettsystems.

AEON FREEZER 360
Eine der **besten** Wasserkühlungen der **Welt**

Komplettes externes Wasserkühlungssystem. Plug&Play. inkl. 2x Pumpen, Ausgleichsbehälter, 360mm Radiator 3x 120mm Lüfter rot

nur **189.-**

AEON FREEZER 600
Eine der **besten** Wasserkühlungen der **Welt**

Komplettes externes Wasserkühlungssystem, Plug&Play, inkl. 2x Pumpen, Ausgleichsbehälter, 600mm Radiator 5x 120mm Lüfter blau

nur **199.-**

OCZ RALLY 4,0 GB
Einer der **schnellsten USB Sticks der Welt**

4096 MB, USB 2.0 Dual Channel, 28 MB/s read, 15 MB/s write, Voll-Aluminium, LED, lebenslange Garantie

nur **89.-**

ABIT IDOME
Eins der **besten** Gaming **Soundsysteme der Welt**

Voll digitales Lautsprecher System, 24 bit, 192kHz, inkl. Subwoofer & 2 Satelliten

nur **199.-**

LOGITECH G5
Eine der **besten** Gaming **Mäuse der Welt**

Laserengine, 6,4 Megapixel/s, Teflonfüsse, 500 Signale/s, Verstellbare Auflösung 400/800/2000 dpi

nur **29.-**

INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR **ninepoint 9.** www.ninepoint.de

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Irrtümer und Änderungen vorbehalte. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Die Preise stellt Western Digital zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

Ein Sahnestück für Spieler und Photoshop-Anwender: die Raptor-Serie von Western Digital. Diese Laufwerke drehen mit 10.000 U/min und in der X-Version besitzen sie sogar eine durchsichtige Abdeckung. Beide Varianten haben 16 Megabyte Cache und eine SATA-Schnittstelle.

16x
WD 1500ADFD 150 GByte

Wer Daten lieber im USB-Stick-Format transportiert, ist mit den Pocket-Drives von Western Digital bestens bedient. Der Hersteller verlost 32 Stück der kleinen Datenriesen mit einer Kapazität von je sechs Gigabyte. Genial: Den USB-Anschluss können Sie im Speicher versenken.

32x
WD Passport Pocket Drive 6 GByte

Mit der MyBook-Reihe präsentiert Western Digital eine schicke externe Festplatte mit bis zu einem Terabyte Speichervolumen. Für einen pfeilschnellen Zugriff sorgen gigantische 16 Megabyte Zwischenspeicher. Das MyBook verbinden Sie entweder per USB oder Firewire mit Ihrem PC.

16x
WD MyBook PRO 500 GByte

Western Digital

GESAMTWERT: 13.000 EURO

Unsere Preisfrage: Welches Extra der Raptor-X-Festplatten gefällt ganz besonders Moddern?

a) **10.000 U/Min**
b) **16 Megabyte Cache**
c) **Durchsichtige Abdeckung**
d) **SATA-Schnittstelle**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 46 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihrer Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 03. Januar 2007.

Vollversion: Santa Claus in Trouble Gold

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 700 MHz
- 128 MByte RAM
- 32 MByte VGA
- 400 MByte freier Festplattenspeicher
- Windows 9x/2000/XP

Vollversion: Heaven & Hell

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1,2 GHz
- 128 MByte RAM
- 64 MByte VGA
- 600 MByte freier Festplattenspeicher
- Windows XP/2000

Add-on: Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1,2 GHz
- 128 MByte RAM
- 64 MByte VGA
- 600 MByte freier Festplattenspeicher
- Windows XP/2000

Vollversionen (Seite 1)
Heaven & Hell
Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs (Add-on)
Santa Claus in Trouble Gold

Demos (Seite 1)
Gothic 3
Splinter Cell: Double Agent

Demos (Seite 2)
Need for Speed Carbon
Warhammer: Mark of Chaos

Videos (Seite 2)
Armed Assault
buffed.de Beta-Show
Guild Wars Nightfall
Hellgate: London
Need for Speed Carbon
Neverwinter Nights 2
Sacred 2: Der Entwicklerbesuch
Sneak Peek: World of Warcraft: The Burning Crusade
Splinter Cell: Double Agent
Warhammer: Mark of Chaos

Maps & Mods (Seite 1)
Half-Life 2
- Iron Grip: The Oppression
- Iron Grip: The Oppression Beta
- Patch v1.01

Heroes of Might and Magic 5
- Map Pack

Quake 4
- Hardqore

The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Blood & Mud 1 & 2
- Blood & Mud 3
- Construction Set 4 – für Dummies
- Vampirquest

Titan Quest
- Andromedas Sacrifice
- Deutscher Sprach-Patch
- Under Attack

Tools (Seite 1)
DirectX 9.0c
Smartserver
VLC Player
Winzip
... und vieles mehr

Tools (Seite 2)
Ati Catalyst-Treiber bei Nforce4-Problemen
aTuner v.1.9.49.8421
CPU-Z v.1.37
Fraps v.2.7.4
Microsoft .NET Framework v.2.0
Sisoftware Sandra Lite 2007 v.SP1 10.105
... und vieles mehr

Treiber (Seite 1)
Ati Catalyst CCC v.6.9
Ati Mobile Catalyst v.6.9
Nvidia Forceware v.91.47
NV Forceware GF Go 7800 7900 v.84.63

Bugfixes (Seite 2)
Dark Messiah of Might and Magic v1.01 (d)
Gothic 3 Patch #1 (d)
Gothic 3 v1.08 (d)
Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs (Add-on 2) v1.68 (d)
... und vieles mehr

NEED FOR SPEED CARBON Machen Sie sich in illegalen Rennen einen Namen.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Mit Sam Fisher zwischen allen Fronten ...

GOTHIC 3 Die erste und vorerst einzige Demo zum Rollenspielhit!

PC Games 01/07

Vollversion: Santa Claus in Trouble Gold

DVD

PC Games
Wissen, was gespielt wird

DVD

01/07 | € 4,99 | DEZEMBER

2 VOLLVERSIONEN

HEAVEN & HELL
Ein göttliches Aufbau-Strategiespiel für alle Anno- und Siedler-Fans

SANTA CLAUS
Helfen Sie dem Weihnachtsmann in diesem witzigen Jump-'n-Run

+ OFFIZIELLES ADD-ON

NEVERWINTER NIGHTS: DIE HORDEN DES UNTERREICHS

MEGA-DEMOS AUF DVD:

Gothic 3 880 MByte
Need For Speed Carbon 665 MByte
Splinter Cell: Double Agent 850 MByte
Warhammer:. Mark of Chaos 1.100 MByte

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4 191275 204996 01

16

VOR-ORT-REPORTAGE: EXKLUSIV-VIDEO UND -BILDER

ab Seite 36

SACRED 2

Besser als Titan Quest, Oblivion und Gothic 3?

ab Seite 46

VORSCHAU + VIDEO

HELLGATE LONDON

ab Seite 126

TEST, DEMO, VIDEO

NEED FOR SPEED CARBON

ab Seite 78

TEST DEMO VIDEO

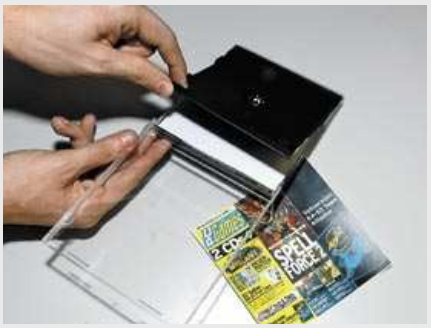
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Schritt für Schritt

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.

DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!

CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCHCOUPON

Name Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 01/07

☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

PC Games 01/07 Vollversion: Heaven & Hell/Santa Claus

PC Games 01/07 Vollversion: Heaven & Hell/Santa Claus

[redacted] CRACKJUNKY.

[redacted] SEUCHE [redacted] LOCH [redacted]

[redacted] BOMBENTERROR [redacted] GUANTANAMO.

LAHMEN SCHEISS KANNST DU STREICHEN:

DIE CARTOON NIGHT AUF MTV.
JEDEN MITTWOCH AB 21 UHR.

WWW.MTV.DE / WAP.MTV.DE

MTV MUSIC TELEVISION

Im nächsten Heft

VORSCHAU

C&C 3

Tiberium Wars

Die Mutter der Echtzeit-Strategie kehrt zurück – und mit Bösewicht Kane auch die inoffizielle Vaterfigur. Wir spielen Teil 3 der Serie und nehmen die Entwickler ins Kreuzverhör.

TEST

Die Weihnachtsnachzügler trudeln ein: **Rainbow Six Vegas**, **Silverfall**, **Star Trek Legacy** und **Oblivion: Knights of the Nine.**

TIPPS

Freuen Sie sich auf kompetente Tipps zu **Warhammer: Mark of Chaos**, **Splinter Cell: Double Agent** und **Armed Assault.**

VORSCHAU

Wir checken **S.T.A.L.K.E.R.** bei einem Vor-Ort-Besuch in der Ukraine und laden zur Sneak Peek mit **Supreme Commander**.

EXTENDED

Alle Fragen beantwortet – in der kommenden Extended-Ausgabe gibt's die Rundum-Versorgung zu **Neverwinter Nights 2**.

Die PC Games 02/07 erscheint am 27. Dezember!
Vorab-Infos ab 23. Dezember auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware – Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

- Geforce8-Test im Detail: Das kann die neue Platine von Nvidia
- Quadcore-Spezial: Vorteil für Spieler oder Marketing-Gag?
- Vista: Der finale Spiele-Check vor dem Launch – läuft Ihr Lieblingsspiel?
- Auf DVD: **Pychotoxic**, PCGH-Sicherheitspaket mit Anti-Spyware etc.

PLAYZONE – Das unabhängige Playstation-2-Magazin

- Titelthema: Call of Duty 3 – der erste Test!
- Report: Der PS3-Start in Japan: die Konsole, die ersten Spiele
- Im Test: **WWE Smack-Down vs. RAW 2007**, **Canis Canem Edit**, **Tony Hawk's Project 8**
- PSP-Test des Monats: **GTA: Vice City Stories**

u. v. m.

SFT – Spiele - Filme - Technik

- Titelthema: 100 Geschenke unter 100 Euro! SFT zeigt, was in diesem Jahr unter den Baum gehört.
- Großer Vergleichstest: Die Top-Ten der aktuellsten 32"-LCD-TVs
- Zwei Filme auf DVD: **James Dean** & **Stormriders**

PC Games

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellvertr. Chefredakteur	Dirk Gooding
Redaktion	Christian Burtchen, Oliver Haake, Robert Horn, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Sebastian Thöing, Sebastian Weber, Stefan Weiß, Thomas Weiß
Redaktionsassistenz	Nicole Knelleken
Trainees	Daniel Späth, Daniel Helm, Paul Schneider
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter	Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion	Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent	Roland Austinat
Community Manager	Marc Brehme
Art Director	Andreas Schulz
Layout	Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Carola Giese, Anja Grosler, Jesse Grose, Philipp Heide
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Marco Leibetseder
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag
Produktionsleitung	Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH

Redaktion	Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption	Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258 ; judith.gratias@computec.de
Markus Kirchner: Tel.: +49 911 2872-342 ; markus.kirchner@computec.de
Sabine Sefranek-Singer: Tel.: +49 911 2872-259 ; sabine.sefranek@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Brigitta Asmus : Tel.: +49 911 2872-253 ; brigitta.asmus@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251 ; ronny.muenstermann@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel.: +49 911 2872-251 ; a.nikuta-meerloo@computec.de

Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift s.o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

GIGA

GIGA GAMES

GIGA Games ist die weltweit einzige tägliche Sendung über PC- und Konsolenspiele.

GIGA eSports

GIGA eSports ist das Portal für professionelle Computerspieler.

PLAY

PLAY ist das interaktive Format für Casual Player, hier stehen Fun-Spiele im Mittelpunkt.

PLAY digital home

Freitags wird PLAY multimedial. Digital Home präsentiert die neuesten Entwicklungen aus der Welt der digitalen Unterhaltung.

My WORLD

My World zeigt humoristisch den ewigen Geschlechterkampf in einer interaktiven GIGA-Wohngemeinschaft.

ONLINE welten

GIGA Onlinewelten zeigt das Beste aus Welt der MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games).

LATE KNIGHTS

Die GIGA Late (K)Night-Show präsentiert in locker-flockiger Atmosphäre die Highlights der Woche.

GIGA II

GIGA 2 zeigt via IPTV die besten eSports-Matches Europas live und ungeschnitten.

www.giga.de»»

GIGA ist einzigartiges Digital Lifestyle TV!

GIGA Digital ist der erste deutsche Fernsehsender, bei dem es rund um die Uhr um die Themen Digital Lifestyle, Games und eSports geht. Kompetente Moderatoren schaffen einen einzigartigen Mix aus Gaming und Entertainment.

GIGA - bei Kabel Deutschland und auf Astra digital

19,2° I Transponder: 103 I Freq:12.460,50 MHz I Pol: H I 27,5 MSymb/s I FEC: 3/4

Dezember 1996

Test des Monats: Tomb Raider

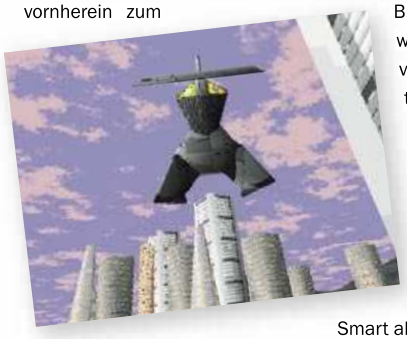
Breitbeinig steht sie da, beide Füße fest auf dem Boden. Die Körperhaltung Laras ist übertragbar auf ihren Charakter: Selbstbewusstsein jenseits aller Emanzipation. Berühmt geworden ist die agile Archäologin in **Tomb Raider**, dem ersten Teil der inzwischen acht Kapitel umfassenden Serie. Das Spiel machte die Verfolgerperspektive salonfähig: Wenn Lara pixelgenau über schmale Oberflächen balanciert, Sprünge über Abhänge vollführt und sich Klippen hochhangelt, dann kann man alle der fein animierten Bewegungen sehen, man fiebert mit

jedem Schritt mit. 15 Levels gibt es, darin Gegner und Fallen, die auch geübte Computerspieler vor eine Herausforderung stellen. Im Gegensatz zur Konsolenversion erlaubt die PC-Fassung aber freies Speichern, was den Schwierigkeitsgrad auf humanes Niveau absenkt. 90 Spielspaßpunkte war das PC Games wert. Putzige Notiz am Rande: Der karge Sound schaffte es nur auf 58 Punkte.

Was wurde eigentlich aus Derek Smart?

Hätte es **Elite**, **Starflight** oder **Star Fleet** nie gegeben, Derek Smart wäre vielleicht nicht auf die Idee gekommen, ein Spiel wie **Battlecruiser 3000 AD** zu entwickeln. Außerdem wäre das Internet um ein paar Gigabyte an Flamewars leichter. Flamewars sind Diskussionen, die sich durch ihre Polemik auszeichnen: Die Teilnehmer bewegen sich weg von der Sache und hin zu persönlichen Beleidigungen. Darin war und ist Derek Smart ein großer Meister, er hat die Technik des Aufstachelns und Provozierens perfektioniert, er beherrscht das weitaus besser, als Spiele zu entwickeln. **Battlecruiser 3000 AD** war, als es nach sieben Jahren Entwicklungszeit und vielen euphorischen Vorberichten erschien, ein buggebeutelteres Fiasko – und Gegenstand vieler Usenet-Kontroversen. Die einen lobten den komplexen Ansatz, die anderen verteufelten Grafik, Benutzeroberfläche und Spielablauf. Immer war Derek Smart mittendrin im virtuellen Getümmel.

Seine Behauptung, einen Doktortitel in Informatik zu besitzen, zog eine legendäre Diskussion nach sich; so legendär, dass es Seiten im Internet gibt, die sich ausschließlich mit der Archivierung dieser Nachrichten befassen, um sie der Nachwelt zu erhalten. Woher, mag man sich fragen, kommt all die Aggression? Nun, Derek Smarts Weltraumspiele standen sprichwörtlich nie unter einem guten Stern. **Battlecruiser 3000 AD** sei, so Smart, von Publisher Take 2 in einem unfertigen Zustand veröffentlicht worden. Darüber stritten beide Parteien vor Gericht. Smart bekam nach eigener Aussage „sein Geld“ zugesprochen, was ihm offenbar in der Entscheidung festigte, weiterhin Spiele zu entwickeln. Es folgten Überarbeitungen von **Battlecruiser**. Sie trugen Namen wie **Version 2.0**, **Millenium** oder **Gold**. Eines aber hatten sie alle gleich: Sie schnitten bei Presse und Publikum schlecht ab. Dann, im Jahr 2003, machte Smart einen Deal mit Publisher Dreamcatcher, um **Battlecruiser Generations** herauszubringen. Dreamcatcher entschloss sich jedoch, den Namen in **Universal Combat** zu ändern, weil dem Begriff **Battlecruiser** zu viel Negatives anhaftete. Damit konnte Derek Smart leben. Nicht leben konnte er mit der Entscheidung, dass **Universal Combat** von vornherein zum Budget-Preis veröffentlicht werden sollte. Wieder zog er vor Gericht. Doch aus der Unterlassungserklärung wurde nichts, der Titel kam wie geplant für 20 US-Dollar in die Läden. Auch der Nachfolger **Universal Combat: A World Apart** sollte über Dreamcatcher erscheinen. Tat er aber nicht, weil Derek Smart alle Verträge auflöste. Seitdem bietet er seine Werke online an, als einsamer Wolf sozusagen. Denn: „Der Mann, der der Masse folgt, wird für gewöhnlich nicht weiter kommen als jene Masse, doch der Mann, der alleine ist, findet sich meistens an Orten wieder, an denen noch keiner zuvor gewesen ist.“ Dieses Zitat von Alan Ashley-Pitt findet sich auf Derek Smarts Internet-Seite. Mehr findet sich dort nicht. Anders die offizielle Entwicklerseite www.3000ad.com, wo die **Battlecruiser**-Titel zum kostenlosen Download bereitstehen. Mehr Spaß bietet das Forum, in dem Derek Smart als „Supreme Commander“ schreibt, belehrt und Ordnung schafft: Kritische Nachrichten werden zensiert, Missetäter verbannt. Wenn Derek Smart nicht gerade Polizist spielt, arbeitet er an **Universal Combat Online**. Vor zwei Jahren war das MMOG laut Smart zu 70 Prozent fertig. Erschienen ist es bis heute nicht.



Kurztests

So viele Spiele, so wenig Seiten: Um alle Neuerscheinungen in den 250 verfügbaren Seiten unterzubringen, sah sich PC Games zur Einführung der Kurztests gezwungen: **Trophy Bass 2**, **International Moto X**, **Microsoft Fußball**, **NATO Fighters** – alles, wonach kein Hahn kräht, findet sich in besagter Rubrik. Den großen Titeln räumt die Dezember-Ausgabe verdienten Platz ein: sechs Seiten für **Tomb Raider**, jeweils vier für alle weiteren Top-Spiele.

Die Top-5-Tests

1. TOMB RAIDER | Eidos
Lara Croft kam und verzauberte die Spielelandschaft.

2. M.A.X. | Interplay
Dieser Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie bot Spaß für Monate.

3. REALMS OF THE... | Gremlin
... **Haunting** war ein schaurig schönes Gruselspiel mit Action und Rätseln.

4. FIFA SOCCER 97 | EA
Alle Jahre wieder: hochwertige Sportspiele von Electronic Arts.

5. DAS HEXAGON-KARTELL | Ascaron
Ungewöhnlich: eine Hubschrauber-Simulation aus dem Hause Ascaron.

Hardware-Trends

Vier Seiten widmet die PC Games 01/97 den CD-ROM-Laufwerken, die zum damaligen Zeitpunkt gerade 14- und 16fache Geschwindigkeit erreicht hatten. „Damit scheint die Geschwindigkeit endgültig ausgereizt, da die Übertragungsraten auf dem Niveau von Festplatten angelangt sind“ – dieser Satz ist heute zum Schmunzeln, bedenkt man, dass aktuelle Laufwerke CDs mit 52facher Geschwindigkeit lesen. Kleiner Preisvergleich: Die 14fach-Laufwerke kosteten seinerzeit rund 500 DM. Heute bezahlt man für ein Laufwerk, das DVDs und CDs nicht nur lesen, sondern auch brennen kann, bloß einen Bruchteil: 50 Euro.

RAZER™

barracuda™

HP-1 GAMING HEADPHONES

REDEFINING**GAMING**AUDIO

POWERED BY RAZER FIDELITY

Take your gaming experience to a whole new level with the **Razer Barracuda™ HP-1 Gaming Headphones**. With awesome sonic quality and multi-channel positional audio, you are in for one helluva ride.

Discover more unique features of the **Razer Barracuda™ HP-1 Gaming Headphones** at
WWW.RAZERZONE.COM

© 2006, Razer USA Ltd. All Rights Reserved. The Powered By Razer Fidelity logo, Razer, the Razer logo, Barracuda and the Barracuda logo are all trademarks of Razer USA Ltd. All other trademarks and names are properties of their respective owners.

Echter Geschmack und zero Zucker.

Warum dann nicht auch Top-Models mit zero Top?

NEU!

Coca-Cola, die Konturflasche und die dynamische Welle sind eingetragene Schutzmarken der The Coca-Cola Company. Coca-Cola Zero ist koffeinhaltig.

WWW.COKE.DE